J.M. RUFFIEUX A. DECKERS J. MARTIN

LES VOYAGES D'ALIX

BABYLONE

MÉSOPOTAMIE

J.M. RUFFIEUX A. DECKERS J. MARTIN

BABYLONE

MÉSOPOTAMIE

Dessins : Jean-Marie Ruffieux
Textes : Anne Deckers
Couleurs : Jean Torton

casterman

SOMMAIRE

PRÉFACE p. 3
LA MÉSOPOTAMIE, HISTOIRE D'UNE CIVILISATION p. 4
LA VILLE MÉSOPOTAMIENNE : ARCHITECTURE ET URBANISME p. 8
BABYLONE p. 10
L'ASSYRIE ET SES CAPITALES p. 24
LES OBJETS p. 42
PERSONNAGES ET COSTUMES p. 44
COMPLÉMENT DE VISITE p. 48

CHRONOLOGIE

À partir du VI^e millénaire av. J.-C. : la vallée entre Tigre et Euphrate se peuple d'ethnies diverses, entre autres sémites.

V^e millénaire av. J.-C. : arrivée des Sumériens ; culture d'Obeid (6500-3700) ; l'homme occupe pour la première fois la basse Mésopotamie.

IV^e millénaire av. J.-C. : culture d'Uruk.

Entre 3400 et 3300 av. J.-C. : invention de l'écriture (cunéiforme) par les Sumériens.

2900 - 2340 av. J.-C. : époque des dynasties archaïques ; régime des cités-États, unités politiques et sociales autour d'une ville, telles que Lagash, Umma ou Ur ; tentatives d'unification dans le chef de certains rois.

2335 - 2279 av. J.-C. : règne de Sargon (Sharrukîn) le Grand qui fonde la dynastie et l'empire d'Akkadé, unifiant pour la première fois la Mésopotamie sous sa seule autorité.

2270-2230 av. J.-C. : règne de Naram-Sin et apogée de l'empire, qui s'écroule vers 2200 avec l'invasion des Gutis.

2112-2004 av. J.-C. : empire d'Ur.

2017-1793 av. J.-C. : époque paléo-babylonienne ; la Mésopotamie est à nouveau une mosaïque de petits états rivaux ; les Amorrites règnent à Babylone.

1792-1750 av. J.-C. : règne d'Hammurabi de Babylone qui unifie de manière éphémère toute la Mésopotamie et promulgue un célèbre code législatif à son nom.

1595 av. J.-C. : prise de Babylone par les Hittites ; la Babylonie devient ensuite cassite et l'Assyrie, vassale du royaume hurrite de Mitanni.

1235 av. J.-C. : Tukulti-Ninurta I^er d'Assyrie occupe la Babylonie.

Dès 1200 av. J.-C. : nouveaux mouvements de populations étrangères qui affaiblissent les grands états (Araméens et Chaldéens) ; guerres de l'Assyrie avec Babylone et l'Élam.

1126-1105 av. J.-C. : règne de Nabuchodonosor I^er à Babylone.

900-609 av. J.-C. : empire néo-assyrien qui domine toute la Mésopotamie ; plusieurs règnes brillants dont ceux de Tiglath-Phalasar III (744-727), vrai fondateur de l'empire, Sargon II (721-705) et Sennachérib (704-681) qui détruisit Babylone ; guerres contre l'Urartu, l'Élam et l'Égypte ; l'empire s'achève avec la révolte de Babylone (prise du pouvoir par Nabopolassar en 626) et l'assaut des Mèdes.

609-539 av. J.-C. : empire néo-babylonien.

605-562 av. J.-C. : règne de Nabuchodonosor II.

539 av. J.-C. : Babylone tombe aux mains de Cyrus et devient une satrapie perse (province achéménide).

IV^e siècle av. J.-C. : Babylone est le centre de l'empire d'Alexandre le Grand (356-323).

Milieu du II^e siècle av. J.-C. : la Mésopotamie devient parthe.

VII^e siècle de notre ère : la Mésopotamie est conquise par les Arabes.

MÉSOPOTAMIE ANTIQUE

http://www.casterman.com
ISBN 9782203058217 - N° d'édition L.10EBBN001777.N001

© Jacques Martin - Jean-Marie Ruffieux - Anne Deckers / Casterman 2013
Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Imprimé en France par Publiphotoffset. Dépôt légal : août 2013 D.2013/0053/66
Déposé au ministère de la Justice, Paris (loi n°49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse).

PRÉFACE

Dès la parution, en 1956, du premier album *Alix l'intrépide*, l'oeuvre de Jacques Martin se présenta comme une invitation permanente au voyage. Qu'ils aient 7 ou 77 ans, nombreux furent les lecteurs du magazine *Tintin* à suivre leur héros dans un périple passionnant qui faisait revivre les peuples de l'Antiquité tout en mettant en scène des reconstitutions grandioses de bâtiments édifiés en l'honneur des dieux et des souverains. Bref, un monde de rêve parsemé de vestiges de réalités dont seules quelques ruines nous sont parvenues à ce jour, l'œuvre d'archéologues et d'historiens comblant sans cesse quelques-unes des nombreuses lacunes de ce passé.

Mais la plume de Jacques Martin n'a pas seulement satisfait à merveille les aspirations romanesques de bientôt trois générations de lecteurs ; si de temps à autre il a volontiers emprunté des scènes à des artistes de la mouvance néo-classique tel un Gérôme, si ailleurs il a donné corps à des traditions littéraires greffées dans la mémoire collective (on pense au cheval de Troie), on le trouvait le plus souvent à consulter les ouvrages majeurs de l'histoire de l'art. Cette passion pour la recherche, qui est à la base du succès des séries historiques qu'il a créées tout au long de sa carrière, Jacques Martin l'a transmise également à plusieurs de ses lecteurs devenus eux-mêmes auteurs de BD, voir archéologues professionnels, historiens ou historiens de l'art…

La porte d'Ishtar (détail) : le dragon-serpent cornu (mushush) était l'emblème de Marduk, dieu souverain de Babylone.

Voilà pourquoi nous ne pouvons que féliciter de tout cœur l'excellente initiative des éditions Casterman de faire partager la joie de la découverte éprouvée par Jacques Martin en préparant ses albums, dictionnaires illustrés, planches de publications archéologiques et sources historiques à portée de main. Illustrée de main de maître par Jean-Marie Ruffieux, cette édition de «Babylone» est de nouveau un témoignage réussi de l'alliance entre le talent de dessinateurs d'exception et de la vulgarisation scientifique de haut niveau.

Eric Gubel
Chef du département
Antiquité,
Musées Royaux d'Art
& d'Histoire, Bruxelles
Professeur à la VUB

La Mésopotamie, histoire d'une civilisation

La Bible raconte que c'est en Mésopotamie que Yahvé créa pour l'homme le jardin d'Éden, dont le nom dérive d'un vieux terme sumérien désignant une terre cultivée, un jardin. Il y est également fait mention de cités telles que Ur en Chaldée (patrie supposée d'Abraham), Ninive, vouée à la destruction par les prophètes, Babylone, la Grande Prostituée, où s'élève la « Tour de Babel » et s'épanouissent les célèbres jardins suspendus, une des Sept Merveilles du monde antique. Mais pour nous, la Mésopotamie, le « pays entre les fleuves » (du grec μ /ϖ μ), , est surtout le berceau de la plus ancienne des civilisations connues à ce jour.

Stèle de la victoire de Naram-Sin. Calcaire rose. XXIIIe siècle av. J.-C. Musée du Louvre.

Une terre sans ombre

La Mésopotamie est ce pays, circonscrit par le Tigre et l'Euphrate, qui correspond plus ou moins à l'actuel Irak, barré au nord par le Caucase, isolé à l'ouest par le désert syro-arabe. Plate d'un bout à l'autre, la Mésopotamie est partagée entre terre fertile au voisinage des fleuves, steppe de pâture plus loin et région de marais au sud, et se caractérise par une absence quasi totale de minerai, pierre ou bois de construction – à l'exception du palmier dattier et des phragmites (roseaux) dans le sud. La seule matière première abondante est l'argile, largement charriée par le Tigre et l'Euphrate sur près de 1000 km au point d'avoir fait reculer le rivage – Ur, Eridu ou Lagash étaient autrefois des ports – et que, avant de se jeter dans le golfe Persique, les embouchures des deux fleuves, jadis distinctes, se sont mêlées. Au niveau topographique, la Mésopotamie est aussi un carrefour commercial important, entre Perse et bassin de l'Indus d'un côté, Méditerranée et Égypte de l'autre, émaillée de routes fluviales et caravanières.

Les débuts d'une civilisation

Au VIe millénaire av. J.-C., des peuplades préhistoriques issues des piémonts du nord et de l'est arrivent en Mésopotamie - cultures de Samarra au nord (6200-5700 av. J.-C.) et Obeid au sud (6500-3700 av. J.-C.). Elles seront résorbées au IVe millénaire par les deux groupes ethniques qui allaient bâtir toute l'histoire mésopotamienne : d'une part les Sémites (Akkadiens), sans doute originaires d'Arabie et sédentarisés dans le nord, et d'autre part, les Sumériens, peut-être venus de la mer et installés dans le sud. Très rapidement, les villages et hameaux primitifs, qui se consacraient à l'agriculture, à la phoeniciculture (palmier dattier) et à l'élevage du petit bétail, s'agglomèrent en unités politiques et sociales autour d'une ville relevant d'une seule autorité et, au sud, acquièrent ainsi une identité en tant que pays de Sumer. Cette évolution vers un système urbain s'est accompagnée d'une grande prospérité économique et d'une intense vie intellectuelle puisque c'est entre 3400 et 3200 av. J.-C. que fut inventée l'écriture sous son expression cunéiforme et que furent élaborées les chansons de geste d'où sortiront les grandes épopées mésopotamiennes (p. ex. celle de Gilgamesh).

C'est l'époque dite des dynasties archaïques, établies dans des cités-États autonomes de type monarchique, telles que Nippur, Lagash, Ur, Eridu ou Uruk, qui se disputaient âprement la moindre parcelle de territoire avec, par-ci par-là, quelques velléités d'unification au IIIe millénaire av. J.-C. (Eanatum de Lagash, Lugalzagesi d'Umma ou Enshakushana qui gouverne Ur et Uruk), dont le but était principalement de s'attribuer une hégémonie

régionale. Conflits, dominations et alliances éphémères constituent donc le quotidien de ces cités-États pendant presque 700 ans (environ de 3000 à 2340 av. J.-C.).

Cultures céréalières sur les rives de l'Euphrate.
© Joel Carillet

Les premiers empires

Vers 2335 av. J.-C., le Sémite Sargon (Sharrukîn) le Grand (ou l'Ancien) fonde l'empire d'Akkadé, qui englobe les cités-États sumériennes, l'Iran occidental et la Syrie, et règne sur toute la Mésopotamie. Akkad devient la capitale de cet empire, centralisé sur le plan bureaucratique, qui s'étend de la Méditerranée au golfe Persique. La langue officielle devient l'akkadien mais le sumérien demeure la langue littéraire et sacrée de la Mésopotamie jusqu'au premier siècle de notre ère – le dernier document en cunéiforme date de 74 ap. J.-C. Une architecture monumentale se développe et le réseau de canaux d'irrigation, indispensable à l'agriculture et créé à partir des deux fleuves et de leurs affluents, se généralise.

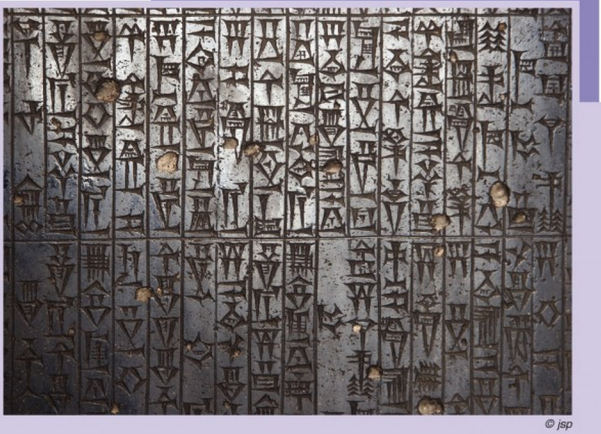
Après le règne brillant de Naram-Sin, le roi « devant qui le monde se soumettait » (2270-2230 av. J.-C.), l'empire d'Akkadé commence à s'affaiblir en raison de querelles dynastiques et l'invasion des Gutis, venus d'Iran vers 2200 av. J.-C., consomme sa ruine.

D'anciennes cités-États proclament alors leur indépendance : Gudéa (2120-2100 av. J.-C.) s'impose à Lagash, Ur-Nammu (2112-2095 av. J.-C.) met sur pied l'empire d'Ur unifiant le pays de Sumer, édicte le plus ancien code de lois connu et fait édifier les premières ziggurats. C'est une période de paix.

L'époque paléo-babylonienne

Au début du IIe millénaire av. J.-C., les Amorrites

L'invention de l'écriture



© jsp

L'écriture fut inventée par les Sumériens aux environs de 3200 av. J.-C. comme aide-mémoire de la comptabilité, indispensable dans un pays aussi commercial, et ce après une longue pratique de dessins et de symbolique graphique. D'abord simples pictogrammes (ou idéogrammes) désignant de manière stylisée des objets ou des phénomènes naturels, les signes évoluèrent rapidement vers une abstraction totale, en clous (ou coins) qui donnèrent son nom à cette première expression de l'écriture (cunéiforme). C'était un langage très compliqué, réservé aux scribes, savants et religieux, puisque chacun des 900 signes qui composent l'« alphabet » cunéiforme pouvait contenir plusieurs sens ou valeurs. Il a d'ailleurs fallu plus d'une centaine d'années pour venir à bout de son déchiffrage ! À ce jour, on a retrouvé en Mésopotamie un demi-million de tablettes d'argile gravées de signes cunéiformes.

(Sémites occidentaux) envahissent la Mésopotamie et l'éparpillent à nouveau en une mosaïque d'états rivaux en lutte perpétuelle (Isin, Larsa, Uruk, Eshunna, Babylone, Mari…) engendrant une grande confusion, qui va durer deux siècles. Quand Hammurabi, de souche amorrite, monte sur le trône de Babylone (1792-1750 av. J.-C.), il reconquiert et unifie toute la Mésopotamie. Célèbre pour son code de lois, qu'il fait graver sur des stèles et placer dans tout le pays, Hammurabi établit une centralisation de l'administration en Babylonie, transformant les ex-cités-États en provinces de son empire. Malheureusement, celui-ci ne lui survit pas et après plusieurs raids hurrites, hittites et indo-européens, Babylone tombe finalement aux mains des Cassites (venus du Zagros méridional) qui ne tarderont pas à assimiler la culture suméro-akkadienne.

Des temps troublés

Du XVIe au XIIe siècles, la Mésopotamie est divisée en empire hittite (en Anatolie), royaume de Mitanni, dont l'Assyrie s'émancipera en 1300, et Babylonie. Chacun des deux états principaux est centralisé autour de sa capitale, Assur au nord et Babylone au sud. Les conflits sont incessants entre eux, entrecoupés de trêves, aggravés de frictions avec l'Égypte et, pour Babylone, avec l'Élam. En 1235 av. J.-C., Babylone est brièvement conquise par le roi assyrien Tukulti-Ninurta Ier mais change ensuite plusieurs fois de maître jusqu'au Xe siècle av. J.-C. : Cassites, Élamites, IIe dynastie d'Isin dont le représentant le plus connu est Nabuchodonosor Ier (1126-1105 av. J.-C.), tandis que l'Assyrie s'affaiblit lentement en raison de querelles internes, résistant tout de même aux invasions nouvelles qui touchent le Proche-Orient.

À la fin du IIe millénaire av. J.-C., les Élamites (vers 1150 av. J.-C.) pillent la Babylonie, suivis par les Araméens (Sémites) et les Chaldéens (Xe siècle av. J.-C.) qui déferlent dans la région, guerroyant sans cesse contre l'Assyrie. Mais celle-ci a dans l'intervalle réussi à se doter d'une force militaire exceptionnelle, capable de dominer toute la Mésopotamie.

L'empire néo-assyrien

Le début du Ier millénaire, qui coïncide avec le début de l'Âge du Fer en Mésopotamie, est marqué par la formation d'un immense empire néo-assyrien qui, à son apogée entre VIIIe et VIIe siècles av. J.-C., s'étend à nouveau de la Méditerranée au golfe Persique, du Levant à l'Iran, englobant même l'Égypte du sud. Dès 934 av. J.-C., l'Assyrie se lance en effet dans une politique de (re)conquête intense, couplée à une exploitation systématique des ressources économiques (lourds tributs) et humaines (batailles meurtrières, déplacements de populations) des territoires assujettis. À l'instar de Tiglath-Phalasar III (744-727 av. J.-C.), combattant infatigable qui réforme l'armée et fait campagne (entre autres) contre l'Urartu et la Syrie avant de prendre Babylone en 728 av. J.-C., tous les monarques assyriens sont principalement des chefs militaires qui ne cessent de faire la guerre… et de déplacer leur capitale. Assur, Kalhu sous Assurnasirpal II (883-859 av. J.-C.) et Salmanasar III (858-824 av. J.-C.), Dûr-Sharrukîn sous Sargon II (721-705 av. J.-C.), Ninive sous Sennachérib (704-681 av. J.-C.) assurent successivement ce rôle.

Pendant ce temps, Babylone, asservie et même une fois complètement détruite, noyée et vidée de ses habitants (689 av. J.-C.), continue de briller sur le plan culturel. La ville se rebellera à la fin du VIIe siècle av. J.-C., déclenchant une guerre civile qui entraînera la prise de Ninive par les Mèdes (612 av. J.-C.) et la chute de l'empire en 609 av. J.-C.

L'empire néo-babylonien

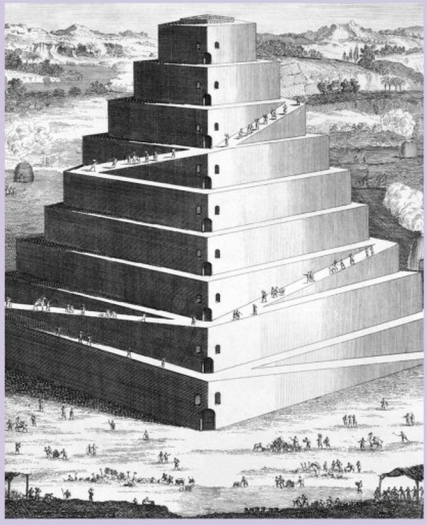
En 627 av. J.-C., le Chaldéen Nabopolassar s'empare du trône de Babylone. Aussitôt, le nouveau roi de cet empire, qui va dominer toute la Mésopotamie jusqu'en 539 av. J.-C., porte tout son effort de guerre en Syrie et en Égypte. Son fils, le célèbre Nabuchodonosor II (605-562 av. J.-C.) poursuit cette politique expansionniste et s'attache également à embellir Babylone pour restaurer son éclat, achevant la ziggurat et faisant édifier de nombreux bâtiments. La succession de Nabuchodonosor II est difficile et un haut dignitaire, Nabonide (555-539 av. J.-C.) finit par devenir roi. Il tente des réformes religieuses radicales qui précipiteront sa chute et celle de Babylone, qui perd son indépendance à l'arrivée du Perse Cyrus (539 av. J.-C.) et devient une satrapie achéménide. Les institutions et la culture sont toutefois maintenues, ainsi que sous Alexandre le Grand qui fait de Babylone, en 331 av. J.-C., la capitale de son empire. Ensuite, sous les Séleucides (310-140 av. J.-C.), la Babylonie redevient une province et, vers 140 av. J.-C., est rattachée à l'empire parthe, qui balaie ce qui subsiste de la culture mésopotamienne, puis romain, sassanide ou byzantin selon les zones (IIe siècle de notre ère), et est finalement conquise par les Arabes à partir du VIIe siècle.

Code de lois d'Hammurabi. Basalte noir. XVIIIe siècle av. J.-C. Musée du Louvre. Ici, le roi est représenté face au dieu-soleil Shamash qui lui remet les insignes du pouvoir (bâton et anneau). © jsp

La ville mésopotamienne

Architecture et urbanisme

La Mésopotamie est un pays d'argile, de palmiers et de roseaux. La pierre y est très rare, excepté quelques gisements dans le nord (p. ex. albâtre tendre). Primitivement, l'habitat mésopotamien, encore en usage aujourd'hui sous le nom de *mudhif*, est la hutte de branchages (roseaux) recouverte de chaume, calfeutrée d'argile et de bitume (imperméabilisant), aux parois tapissées de nattes. Mais dès l'apparition de l'architecture, l'usage de l'argile se généralisa pour (presque) toutes les habitations.



La Tour de Babel, d'après une gravure d'Isaac Basire (1733). © Georgios Kollidas

Toutes les villes mésopotamiennes importantes ont leur glaisière. L'argile est un matériau solide, très bon marché, que l'on peut mouler, fabriquer en série et qui permet des constructions rapides, avec l'inconvénient de s'éroder avec le temps ou les crues des fleuves. Ainsi, Xénophon (430-355 av. J.-C.) rapporte que les soldats grecs de l'expédition des Dix Mille campant près de Ninive deux siècles seulement après sa destruction n'en distinguaient plus que les remparts et la ziggurat !

Dans toute la Mésopotamie, on utilise l'argile sous forme de briques de terre crue mêlée de paille hachée et séchées au soleil, ou (parfois) de briques cuites au four – réservées aux parements de demeures luxueuses ou de temples à cause du manque de combustible – émaillées ou non. Les briques étaient jointoyées avec du bitume chauffé ou un mortier d'argile (ou de chaux) et, dans le cas d'ouvrages monumentaux (ziggurat, temple, palais), des couches de roseaux étaient disposées entre les assises de briques. Les façades présentaient un aspect irrégulier, avec des redans et des éléments saillants. Un enduit de terre ou de chaux protégeait habituellement les murs extérieurs et intérieurs.

La maison mésopotamienne

En raison du climat (très) chaud, l'architecture orientale est de type horizontal et le modèle de la maison mésopotamienne de base, stabilisé pendant le III^e^ millénaire av. J.-C., a peu varié au cours des siècles : un vestibule conduit depuis l'entrée à une cour intérieure autour de laquelle s'organisent les chambres aux murs épais et ouvertures étroites (150m^2 de surface au sol en moyenne). Pavée et agrémentée d'un bassin (comme l'atrium romain), la cour est la principale source de clarté et d'air de la maison. Il y a souvent un étage, voire plusieurs et la plupart des toits en terrasse reposent sur des poutres transversales recouvertes de nattes ou de roseaux soutenant un lit de terre battue. La voûte et la coupole sont peu fréquentes. L'ordonnance est la même pour les habitations de luxe et les palais, constitués par la juxtaposition de cellules chambres/cour, là où la maison populaire se réduit à une seule. Sur le plan décoratif, outre le lait de chaux, les riches demeures, temples et palais pouvaient être décorés de briques en relief ou émaillées – la glaçure, avec la découverte du verre, est mise au point au II^e^ millénaire av. J.-C. – de peintures, de sculptures, de colonnes ou de mosaïques en cônes d'argile formant des motifs en chevrons ou losanges. Le plus fastueux était, bien sûr, les œuvres monumentales en pierre que seuls les rois pouvaient se permettre, vu la rareté du matériau, comme les orthostates (dalles de calcaire gypseux sculptées) ou, par exemple, les gigantesques lions androcéphales ailés du palais d'Assurnasirpal II à Kalhu.

La ziggurat

La ziggurat a été inventée à l'extrême fin du III^e^ millénaire av. J.-C. Incarnant la puissance de la ville et de son dieu majeur, cette tour à étages superposés en retrait (souvent de couleurs différentes) dominait chaque grande cité mésopotamienne. Elle est composée d'un massif de briques crues enveloppé d'un coffrage de briques cuites et surmontée d'un temple. Outre son rôle d'intermédiaire entre le monde terrestre (premier étage) et le monde céleste (temple), la ziggurat était également utilisée comme lieu d'observatoire pour consulter les astres (oracles). La ziggurat de Babylone a inspiré le mythe de la Tour de Babel, biblique symbole d'orgueil et de confusion.

La cité

À cause du risque permanent d'attaque, toutes les villes mésopotamiennes étaient entourées d'une enceinte énorme, souvent couverte de végétation. Beaucoup, par exemple des mégalopoles comme Ninive (775 ha) ou Babylone (975 ha), ont été apparemment bâties selon un véritable plan d'urbanisme – en damier pour Babylone – dont on dispose parfois (Nippur). D'autres, comme Dûr-Sharrukîn (Khorsabad) fondée *ex nihilo*, inachevée et abandonnée brutalement après la mort de Sargon II, ont un tracé très lisible. Par contre, comme elles n'ont pas été fouillées en totalité et que les strates archéologiques les plus profondes n'ont pas encore été

atteintes, ce sont les morphologies urbaines les plus récentes (Ier millénaire av. J.-C.) et les bâtiments les plus prestigieux, dégagés en premier au XIXe siècle, que l'on connaît le mieux. Si l'on y ajoute le problème d'érosion permanente, le réemploi de briques et la reconstruction régulière de bâtiments sur les tells (amoncellements d'alluvions, vestiges architecturaux et débris variés), il devient compliqué de circonscrire une ville mésopotamienne avec précision. Cependant, comme il s'avère que la ville dans son ensemble est l'instrument de propagande destiné à affirmer la supériorité du monarque sur ses prédécesseurs ou ennemis, tant par le luxe et la qualité artistique que par les aspects défensifs (enceinte, terrasses à murailles, bastions) de l'architecture, symbole de la puissance royale, on y retrouve toujours la même disposition, à savoir que le palais royal et les temples principaux en constituent le centre. C'est dans ces bâtiments que se déploie le plus grand faste (matériaux précieux, décors somptueux), devant tout particulièrement témoigner de l'idéologie royale. Ils sont aussi desservis par quelques grandes artères pavées (voie processionnelle, voie royale). À proximité s'élèvent les demeures des riches négociants pratiquant le commerce longue distance. Au fur et à mesure qu'on s'écarte du centre et de ses richesses, l'habitat se densifie, les rues en terre battue sont plus étroites et plus tortueuses, les maisons deviennent plus petites et les quartiers, où les artisans se groupaient par métiers, plus pauvres (spatialisation économique).

Frise des archers du palais de Darius Ier à Suse (détail). Briques émaillées et moulées en relief. Vers 510 av. J.-C. Musée du Louvre. © Patricia Hofmeester

Les jardins

Dans un pays sujet aux canicules, le jardin apparaît comme indispensable non seulement pour les cultures fruitières et potagères mais pour l'espace de fraîcheur qu'il crée dans le tissu urbain. Parc d'agrément planté d'arbres et de fleurs, collection botanique, potager, verger (datte, grenade, abricot, pêche, figue…), palmeraie, et même réserve d'animaux pour les plus fortunés, toutes les villes, tous les palais et temples mésopotamiens ont leurs jardins, principalement aménagés sur les terrasses, les masses de feuillage débordant de la muraille. Ils étaient alimentés en eau par un système de puits à « vis d'Archimède ».

La glyptique

Le sceau-cylindre – bâtonnet de pierre, bois ou terre cuite, gravé de motifs, que l'on roule sur l'argile fraîche pour les imprimer en relief - apparaît parallèlement à l'invention de l'écriture au IVe millénaire av. J.-C. et sera en usage partout en Mésopotamie pendant toute son histoire. N'importe quel Mésopotamien de (bonne) condition possédait son sceau-cylindre car ce cachet en forme de rouleau était le seul moyen de valider un écrit ou sceller une porte, une jarre. Réelle signature qui permettait l'identification, le sceau-cylindre se différenciait, hors inscription du nom et/ou de la fonction du détenteur, par les motifs gravés. L'iconographie en était plus ou moins riche selon l'époque et la région : animaux, divinités, êtres mythiques, rois, prêtres, végétaux (p. ex. le palmier sacré, symbole de fertilité et longévité), bâtiments, scènes de guerre… Taillés (entre autres) dans l'agate, l'albâtre, le cristal de roche, l'améthyste, l'onyx ou le lapis-lazuli, ils sont de plus en plus personnalisés et réalistes. En Babylonie, au IIe millénaire av. J.-C., la représentation figurée s'efface devant l'inscription, le motif étant limité à un dieu ou un orant. Au Ier millénaire av. J.-C., les sceaux-cylindres assyriens adoptent le style de la sculpture de l'époque. En outre, ils véhiculent un langage complexe qui informe sur le statut social, les opinions politiques ou religieuses du détenteur. C'est une pièce d'identité à part entière, qui pouvait aussi être utilisée par les membres d'une même famille, y compris les héritiers, pendant de longues périodes (sceaux dynastiques).

Sceau-cylindre et son empreinte, représentant le dieu Martu et une divinité médiatrice. L'inscription «Sin-ul-iddinam, fils de Mardukmushalim, serviteur de Latarak» indique probablement le nom du propriétaire. Émeraude. XVIIIe siècle av. J.-C., Musées royaux d'Art et d'Histoire.

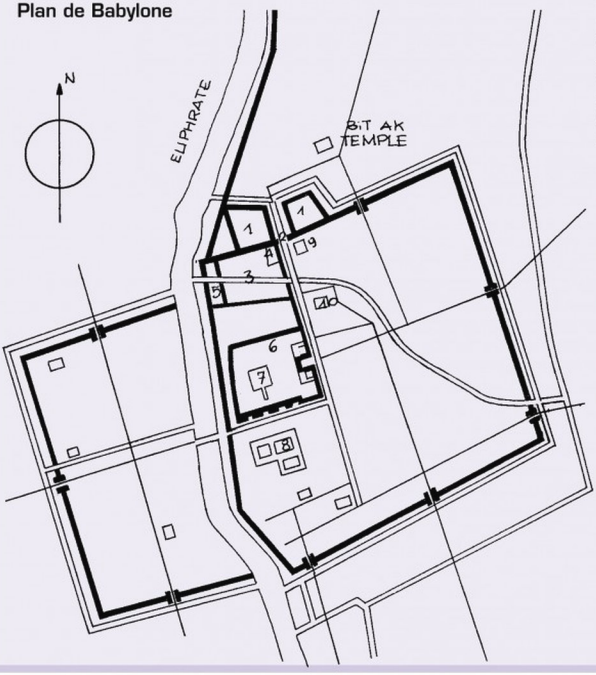
BABYLONE

Babylone ! Jardins de Babylone, Tour de Babel, Hollywood Babylone ! C'est la ville mythique par excellence. Métropole intellectuelle et cosmique, perle de luxe et de beauté (selon Hérodote, *Histoires*, I, 178-186 – V^e siècle av. J.-C.), foyer de vice et d'arrogance d'après la Bible (*Genèse* 11, 1-9), Babylone est l'objet de tous les fantasmes, et son histoire est aussi longue et riche en péripéties que celle de la Mésopotamie elle-même. Capitale d'empire, conquise, asservie, détruite, inondée, reconstruite, embellie, fortifiée, elle n'a jamais cessé de fasciner depuis sa fondation et de nourrir l'imagination des hommes à travers les siècles.

Femme tenant un nourrisson.

Située sur l'Euphrate à 90 km de Bagdad, Babylone, dont le toponyme vient de l'akkadien *Bābilu* (« Porte des Dieux »), est pour la première fois citée au XXIV^e siècle av. J.-C. dans un texte akkadien sous le nom de *Babil*, et sa topographie, ainsi que ses lieux de culte seront décrits dans *Tin-Tir* (« Siège de vie, d'abondance »), document administratif du XII^e siècle av. J.-C. Elle n'acquiert toutefois une réelle importance géopolitique qu'à partir du règne d'Hammurabi (1792-1750 av. J.-C.), le roi amorrite qui jette les bases de la puissance de la ville en l'instituant capitale de son nouvel empire et en y établissant un centre littéraire, philosophique et théologique regroupé autour du clergé de Marduk. Avec des fortunes multiples, Babylone conserve ensuite une position importante pendant près de 2000 ans, restant toujours très convoitée. Même ceux qui la saccagent s'en proclament roi (Tukulti-Ninurta I^er – XIII^e siècle av. J.-C.) ; les monarques néo-assyriens confient toujours le trône de Babylone à un de leurs fils et si Sennachérib (704-681 av. J.-C.) l'incendie, l'inonde et la rase, son fils Assarhaddon

Plan de Babylone



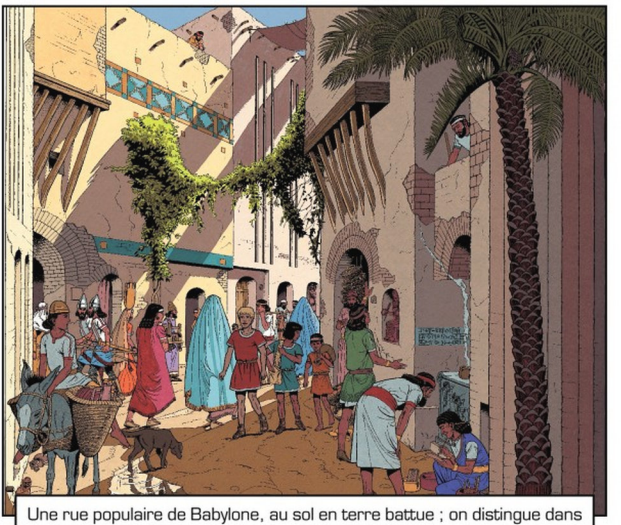
CANAUX
REMPARTS
PORTE
VOIE PROCESSIONNELLE
1 CITADELLE
2 PORTE D'ISHTAR
3 PALAIS DE NABUCHODONOSOR
4 JARDINS SUSPENDUS
BOULEVARDS
5 PALAIS ACHÉMÉNIDE
6 ENCEINTE SACRÉE
7 E-TEMEN-AN-KI
8 ESAGIL
9 TEMPLE DE NIN MAH
10 TEMPLE D'ISHTAR
AUTRES TEMPLES

(680-669 av. J.-C.) la restaure. Exaltée par tous les auteurs classiques - p. ex. Diodore de Sicile qui décrit le palais royal et la décoration - la Babylone du Ier millénaire av. J.-C. est celle qui est la mieux connue, capitale de l'empire néo-babylonien sous Nabuchodonosor II (605-562 av. J.-C.), grand roi bâtisseur et conquérant qui l'embellit considérablement. De surcroît, les strates archéologiques plus anciennes ont été noyées par la nappe phréatique et les eaux de l'Euphrate, dont le cours s'est modifié depuis l'Antiquité.

Une cité fortifiée

Le tracé urbain de Babylone, c'est-à-dire la distribution des quartiers et voies de communication à l'intérieur de l'enceinte, remonte au XIIe siècle av. J.-C. À son apogée, la ville se déployait sur près de mille hectares – superficie *intra muros* de 450 à 500 hectares – de part et d'autre du fleuve, un pont en briques cuites (plus de 120 m de long) reliant les deux rives.

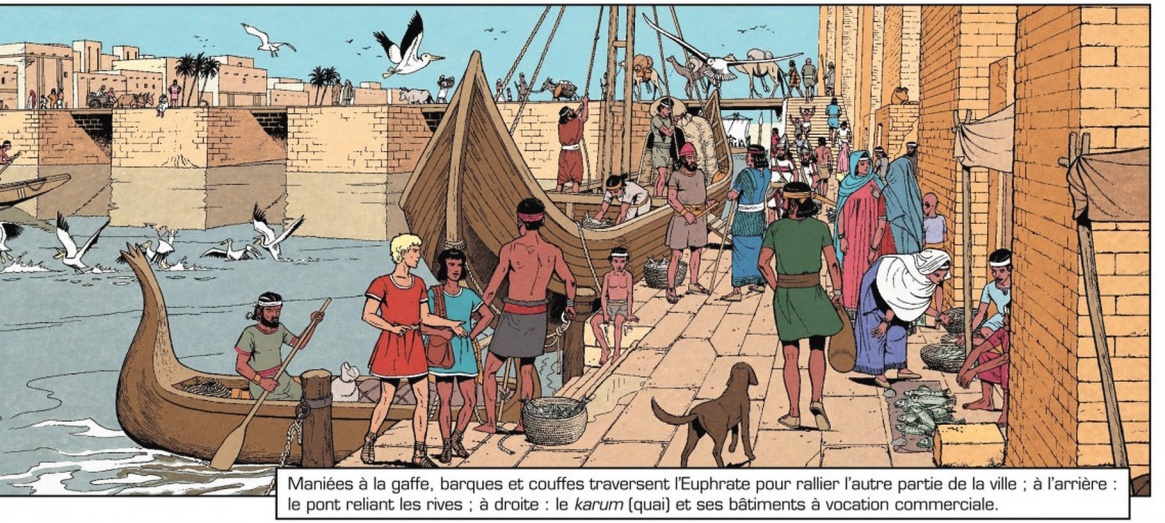
Outre les fortifications (« mur des Mèdes ») aménagées au nord de Babylone et délimitant des lacs artificiels dissuasifs pour l'ennemi, le système défensif de la cité formait un réseau complexe et efficace. Composée de trois murs de briques crues et cuites, d'une épaisseur telle (sept mètres) que les chars pouvaient se croiser sur le chemin de ronde, et d'un fossé large de 3,25 m – soit ± 30 m de large et 25/30 m de haut -, l'enceinte extérieure (le « mur fort ») s'étendait sur dix-huit kilomètres (nord, sud et est), était renforcée par des tours carrées en saillie tous les 50 m et percée de cinq portes. L'enceinte intérieure, dans laquelle l'habitat était plus dense et n'incluait pas de terres cultivables, était constituée de deux murs principaux (6,50 m d'épaisseur) avec des tours en saillie, des contreforts et huit portes placées sous



Une rue populaire de Babylone, au sol en terre battue ; on distingue dans la muraille une niche accueillant la statue d'un dieu (chapelle) et, en bas à droite, un scribe écrivant sur une tablette d'argile avec un calame.

la protection directe des dieux (portes de Marduk, Shamash, Enlil… sauf la huitième appelée porte du Roi), auxquelles aboutissaient de grandes avenues. Ces portes très ornementées participaient du système fortifié de la cité car elles étaient d'épaisseur double, à cheval sur les deux murs de l'enceinte, dotées de bastions et de passages étroits (4,50 m) interrompus de cours à ciel ouvert sur les murailles desquelles prenaient place des archers. En tout, l'appareil défensif de Babylone, que Nabuchodonosor II renforça encore (fossé supplémentaire, bastions pour protéger les palais…), avait une largeur de presque cent mètres !

À l'intérieur des enceintes, la ville était divisée en dix quartiers, dont six très peuplés (rive orientale) qui contenaient les grands complexes officiels.

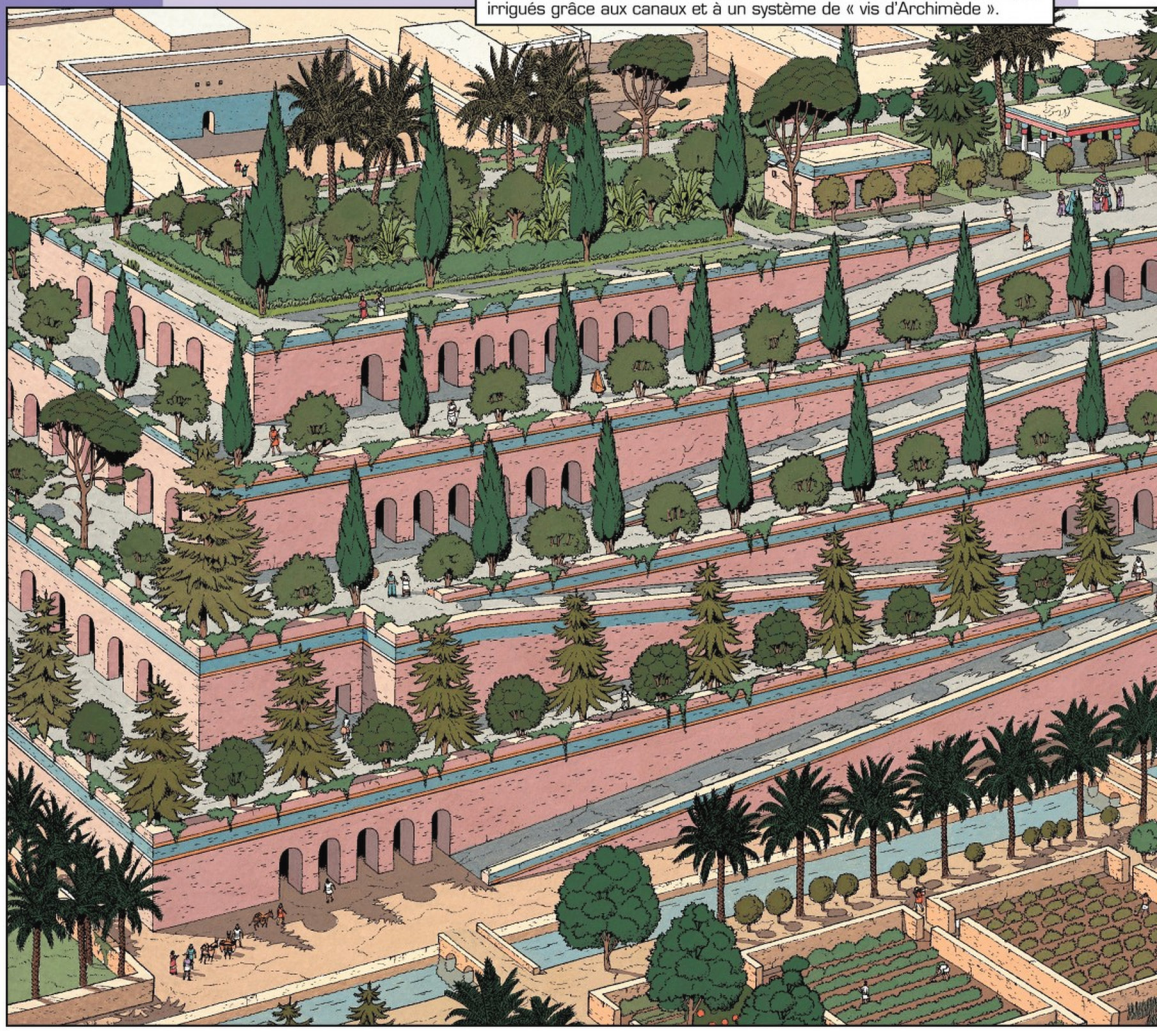


Maniées à la gaffe, barques et couffes traversent l'Euphrate pour rallier l'autre partie de la ville ; à l'arrière : le pont reliant les rives ; à droite : le *karum* (quai) et ses bâtiments à vocation commerciale.

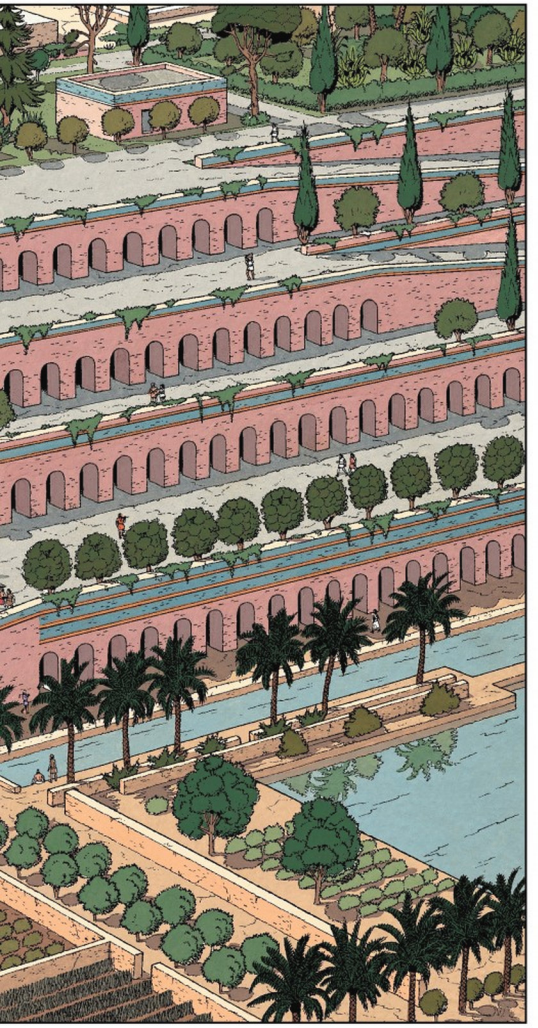
Les jardins suspendus

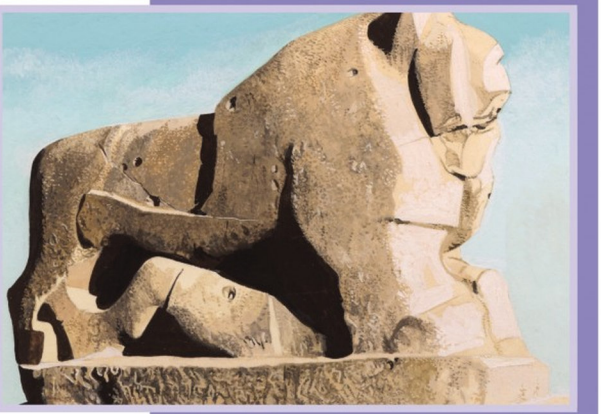
Toutes les villes mésopotamiennes avaient des jardins mais il n'en est pas de plus légendaires que les fameux jardins suspendus de Babylone, l'une des Sept Merveilles du monde antique, célébrés par de nombreux auteurs classiques – Bérose, Philon de Byzance, Strabon, Diodore de Sicile… Structure à plusieurs niveaux, ces jardins auraient été plantés sur des terrasses soutenues par des colonnes, des piliers ou des voûtes, dans le quartier des palais, près de l'Euphrate. Aussi hauts que l'enceinte (entre 25 m et 30 m), ils dominaient un parc aménagé le long du fleuve et leur masse verdoyante pouvait être aperçue de très loin. Pour certains, c'est la mythique reine Sémiramis, identifiée à Sammuramat, belle-fille de Salmanasar III (858-824 av. J.-C.), qui les aurait créés, tandis que d'autres en attribuent la paternité à Nabuchodonosor II, qui aurait voulu faire plaisir à l'une de ses épouses mèdes qui se languissait des vertes montagnes de son enfance. Aujourd'hui, il ne reste rien de ces fabuleux jardins suspendus de Babylone, plein de fleurs, pins, cyprès, lentisques, cèdres et palmiers. Mais même s'il n'y a aucune certitude quant à leur existence, leur souvenir est vivace et ne risque pas de sombrer dans l'oubli.

Vue des jardins du palais nord. Aménagés sur les terrasses, ils étaient irrigués grâce aux canaux et à un système de « vis d'Archimède ».



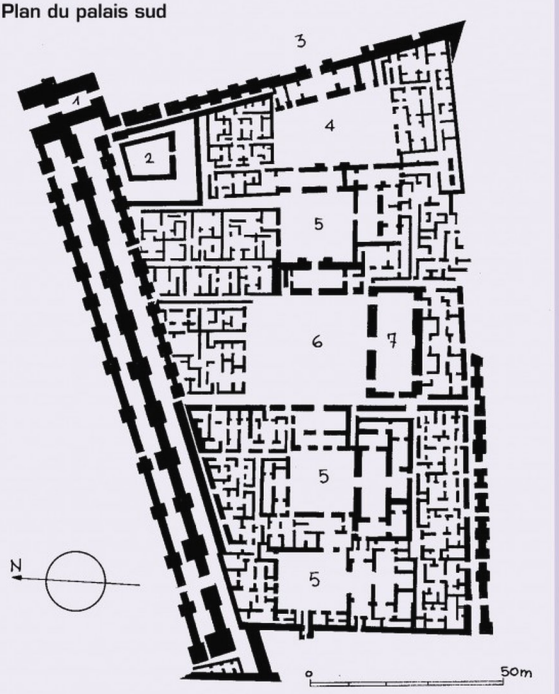
La plupart des ruelles étaient étroites. Deux boulevards et vingt-quatre avenues, eux aussi baptisés de noms de dieux, se coupaient à angle droit et partageaient la ville en quadrilatères (tracé en damier), où l'habitat s'organisait (entre autres) par professions, comme le Merkès, en face de la zigurat, qui devait être un grand centre commercial et un marché semblable aux souks (de l'akkadien *sûqu*, « rue ») des villes orientales actuelles. Babylone était également sillonnée de voies d'eau – Euphrate, canaux, douves – générant un intense trafic commercial, à l'origine de sa richesse. Les installations portuaires étaient sur la rive est, où de nombreux établissements commerciaux étaient bâtis (*karum*, « quai »). Sur le quai, un mur avec tours et contreforts faisait office de digue.



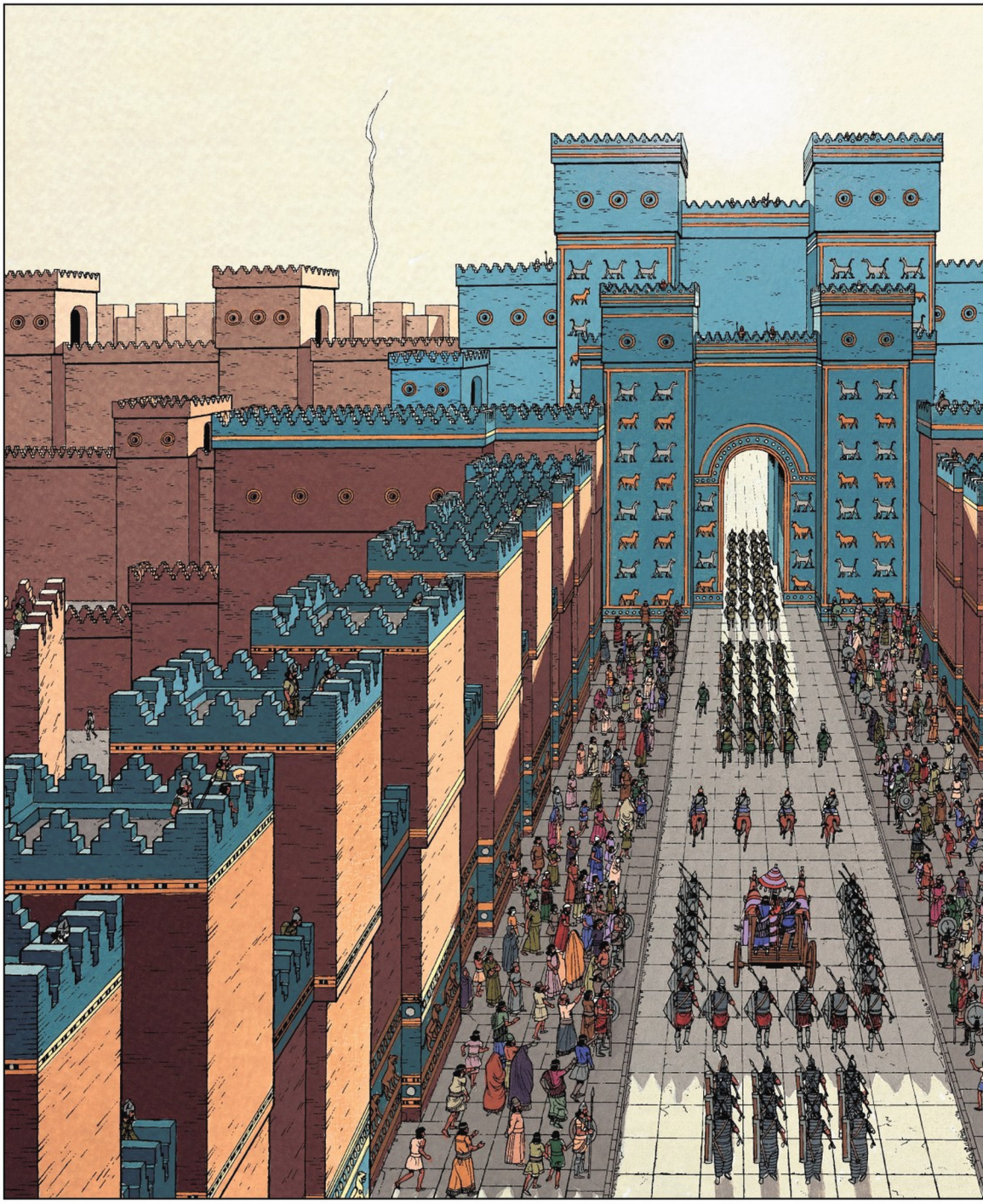


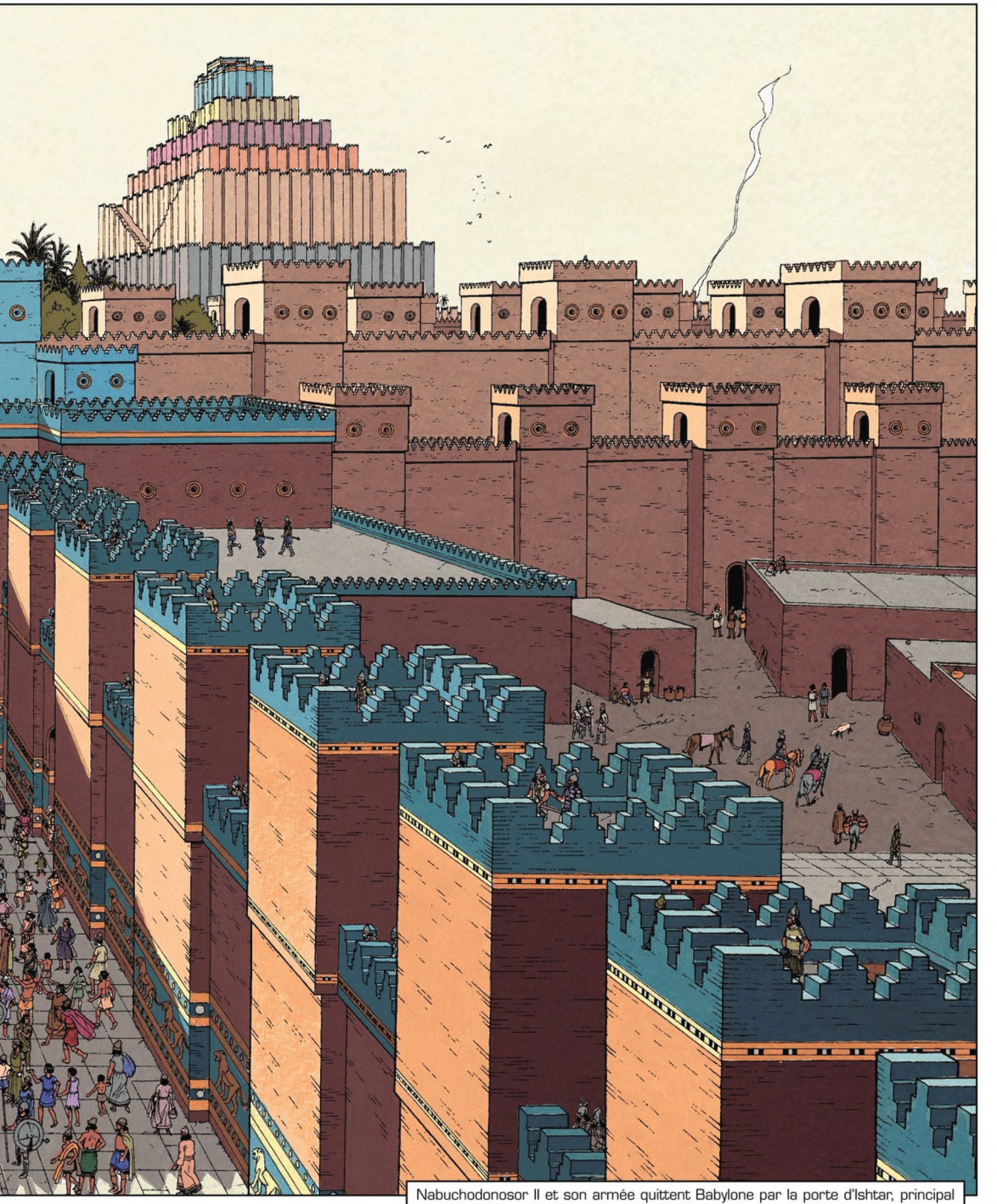
Le Lion de Babylone, qui se dresse face au palais de Nabuchodonosor II. Basalte. VIe siècle av. J.-C. On aperçoit sur son dos l'emplacement en creux d'une selle (disparue) pour que la déesse Ishtar puisse s'y asseoir.

Plan du palais sud

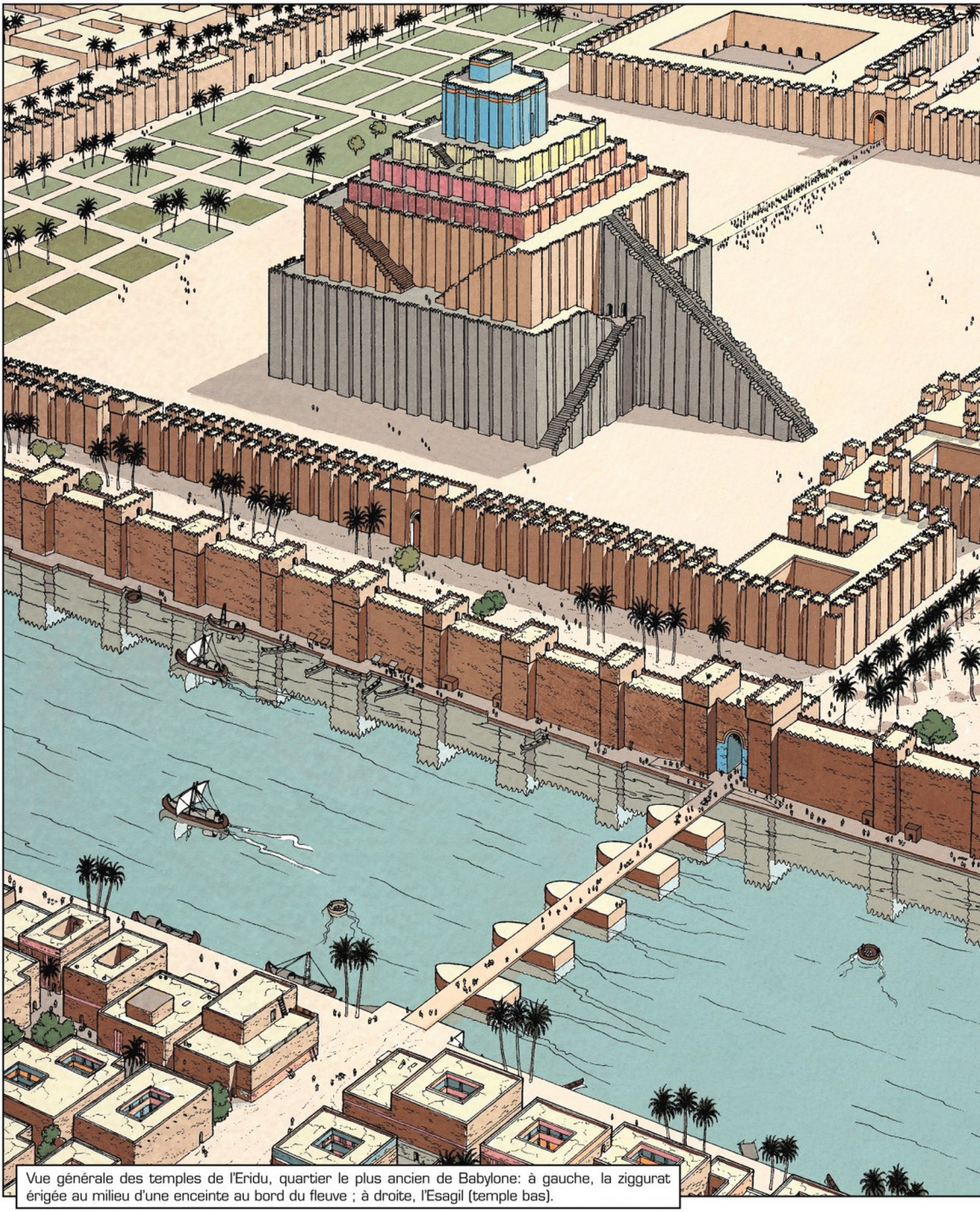


1 PORTE D'ISHTAR
2 JARDINS
3 VOIE PROCESSIONNELLE
4 COUR D'ENTRÉE
5 COUR
6 COUR D'HONNEUR
7 SALLE DU TRÔNE

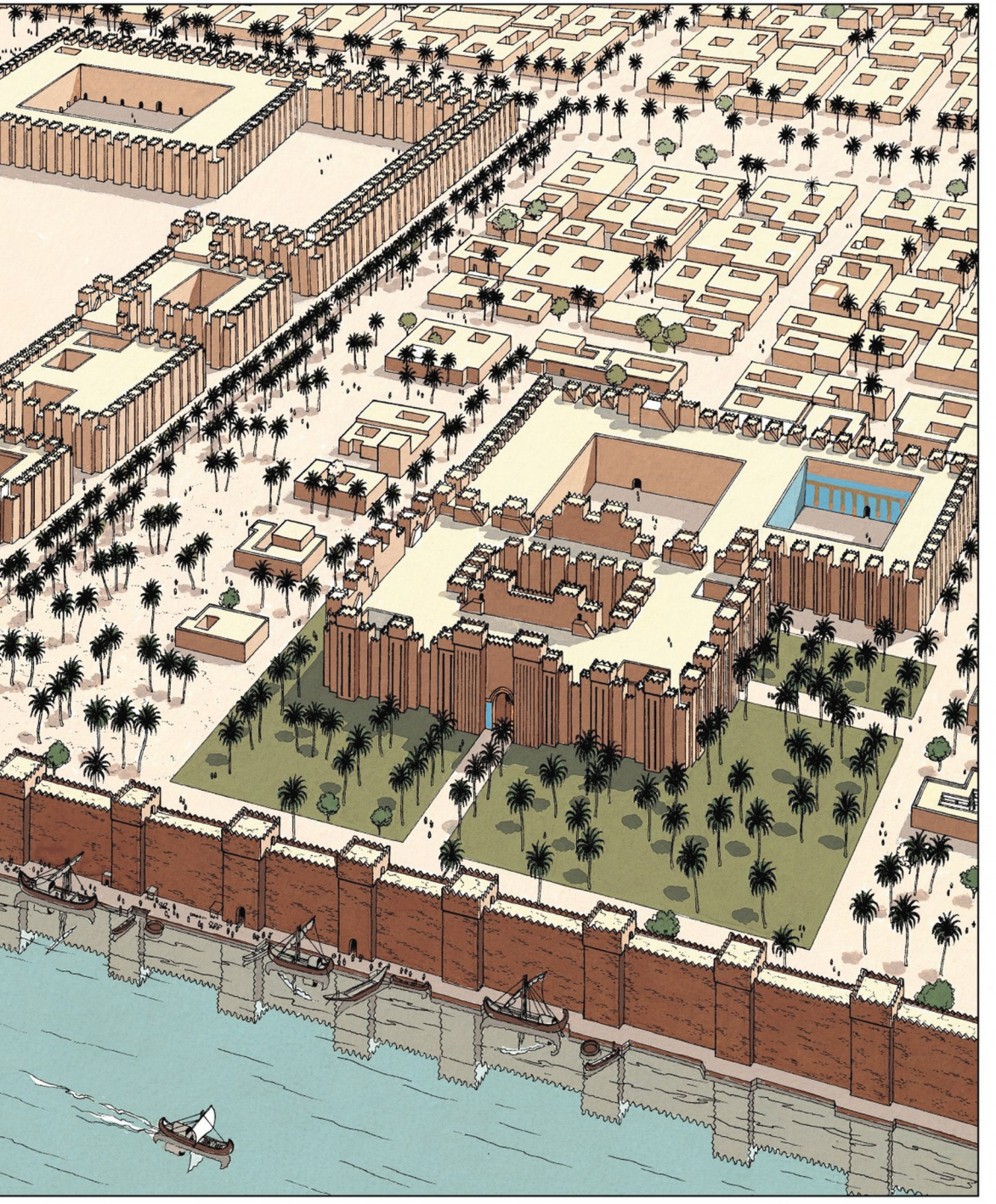




Nabuchodonosor II et son armée quittent Babylone par la porte d'Ishtar, principal accès à la ville percé dans l'enceinte intérieure ; au fond à droite : la ziggurat.



Vue générale des temples de l'Eridu, quartier le plus ancien de Babylone: à gauche, la ziggurat érigée au milieu d'une enceinte au bord du fleuve ; à droite, l'Esagil (temple bas).



Les palais royaux

Babylone possédait trois palais royaux, dont deux (palais nord et sud) étaient implantés dans le quartier Ka-dingirra (à l'intérieur de l'enceinte intérieure) et le troisième tout au nord de l'enceinte extérieure. En tant que résidence royale, cour de justice et centre politico-économique de l'empire, le palais était le symbole de la puissance de Babylone et se devait d'impressionner chaque visiteur par sa magnificence – « dans Babylone même, il n'y avait aucun autre lieu digne de ma royauté » (Nabuchodonosor II).

Le palais sud était le plus important. Fondé à l'époque néo-assyrienne, c'était un trapèze de 322 m sur 190 m, avec une entrée monumentale de quatre mètres de large. Ce palais abritait le roi, la cour et l'administration de l'empire, soit un mélange d'appartements privés et publics – ministères, logements de la domesticité, entrepôts, garnisons… Il comprenait cinq cours principales autour desquelles s'agençaient toutes les pièces (cf chapitre sur l'architecture), reliées entre elles par des couloirs et passages dallés ou dont le sol en terre battue était recouvert de nattes. Située au sud de la plus grande cour, la salle du trône (52 m sur 17,50 m) servait peut-être aussi de tribunal pour les grands procès d'État. Sa décoration rappelle celle de la porte d'Ishtar : briques émaillées, frises d'animaux en relief, fleurs, rosaces, arbres de vie stylisés… Le mobilier en bois a disparu. C'est dans cette salle que la ville rendit un dernier hommage à la dépouille d'Alexandre le Grand (mort en 323 av. J.-C.) présentée sur un lit de parade. La zone privée s'articulait probablement autour de la quatrième cour (cour ouest).

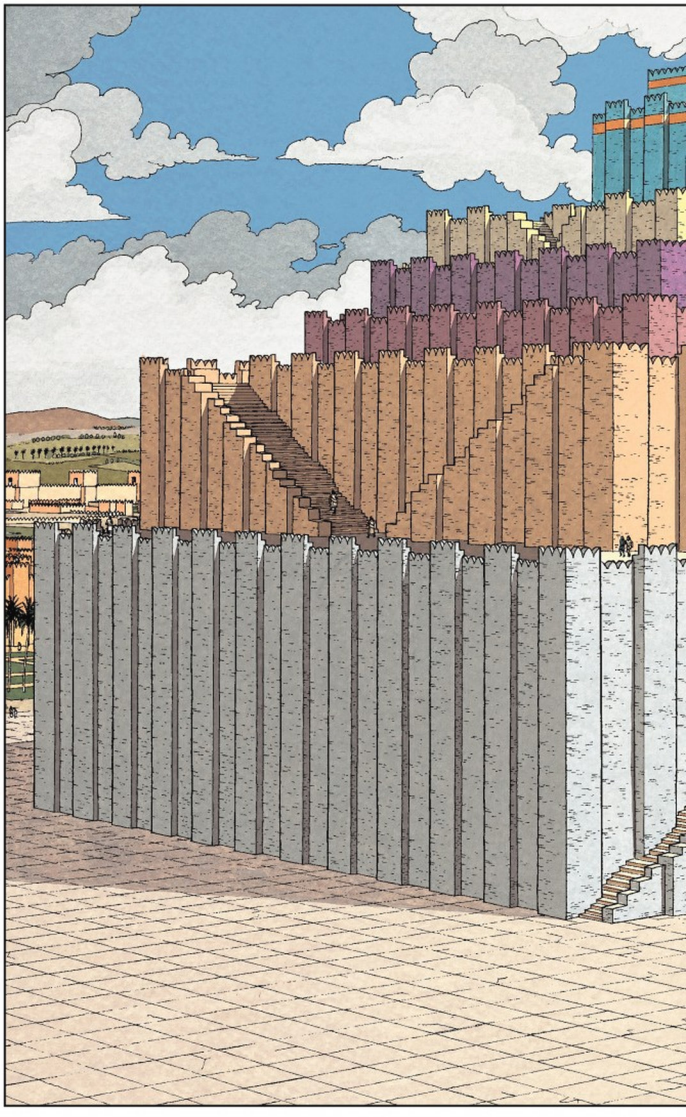
Le palais nord (dit aussi « Grand palais ») était bâti au nord-ouest sur une acropole, tout contre l'enceinte et prolongé par un bastion aux murs épais de 17,50 m. C'était une vraie citadelle sur terrasses, mesurant 170/180 m sur 115/120 m, et comptant de nombreuses unités cour-chambres. Sa décoration était aussi raffinée que celle du palais sud – briques à glaçure bleue, matériaux précieux comme l'or, le lapis-lazuli ou l'ivoire – et il renfermait, selon Diodore de Sicile (*Bibliothèque historique*, livre II – I^er^ av. J.-C.), beaucoup d'œuvres d'art exposées comme dans un musée, sans doute des trophées de guerre (statues, bronzes, stèles…).

Quant au palais d'été (250 m de côté), il avait été érigé à deux kilomètres au nord, collé à l'enceinte extérieure qu'il dominait et d'où l'on avait une vue magnifique sur la ville et la campagne environnante.

Les temples

Il y avait à Babylone quarante-trois temples éparpillés dans la cité, ainsi que de multiples autels de rue et chapelles qui servaient de stations lors des cérémonies religieuses. C'était littéralement les demeures terrestres des divinités, assurant par leur présence bonheur, prospérité et sécurité à la ville. Les temples étaient bâtis selon le plan habituel cour-chambres avec un appartement divin accueillant une niche de culte pour la statue du dieu, des portes voûtées flanquées de tours, des sols (parfois) bitumés, des murs décorés sobrement de motifs noirs et blancs, et l'extérieur agrémenté de pilastres saillants.

Le sanctuaire majeur était celui du dieu Marduk (7600 m²), situé dans l'Eridu, quartier le plus ancien et le plus sacré de Babylone au sud du complexe palatial. Il comprenait un temple bas de 180 m sur 125 m – Esagil, « maison au sommet élevé » -, des dépendances pour le service divin, plusieurs petits lieux de culte pour les autres dieux et démons dont Marduk, maître de l'univers, pouvait disposer à volonté.



L'Esagil était somptueusement décoré : plafonds et murs plaqués d'or dans l'appartement divin, mobilier précieux, vaisselle d'or pour les repas des dieux, trône en marqueterie de bois et d'ivoire… Plus au nord se dressait, au sommet d'une ziggurat, le temple haut – Entemenanki, « maison qui est le fondement du ciel et de la terre ».

Reconstitution du temple de Ninmah («Grande Dame»), déesse d'origine sumérienne liée à la création de l'homme. Son temple était situé près de la porte d'Ishtar.

Vue de la ziggurat. À son sommet, on distingue l'Entemenanki (temple haut) dédié aux dieux majeurs de la ville et recouvert d'un parement de briques à glaçure bleue.

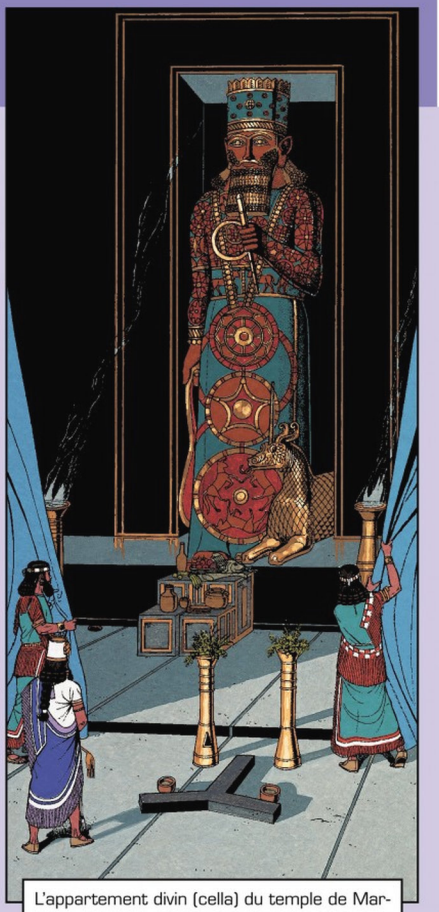
La cour d'honneur du palais sud : le parement de briques émaillées bleues est décoré de frises d'animaux moulés en relief, d'arbres de vie stylisés, de palmettes, motifs floraux, etc.

Lors de la cérémonie du Nouvel An, la statue du dieu Marduk quitte le sanctuaire, emprunte la voie processionnelle et sort de Babylone par la porte d'Ishtar. On distingue les murailles à briques émaillées bleues et lions en relief prolongeant la voie à l'extérieur de la ville.

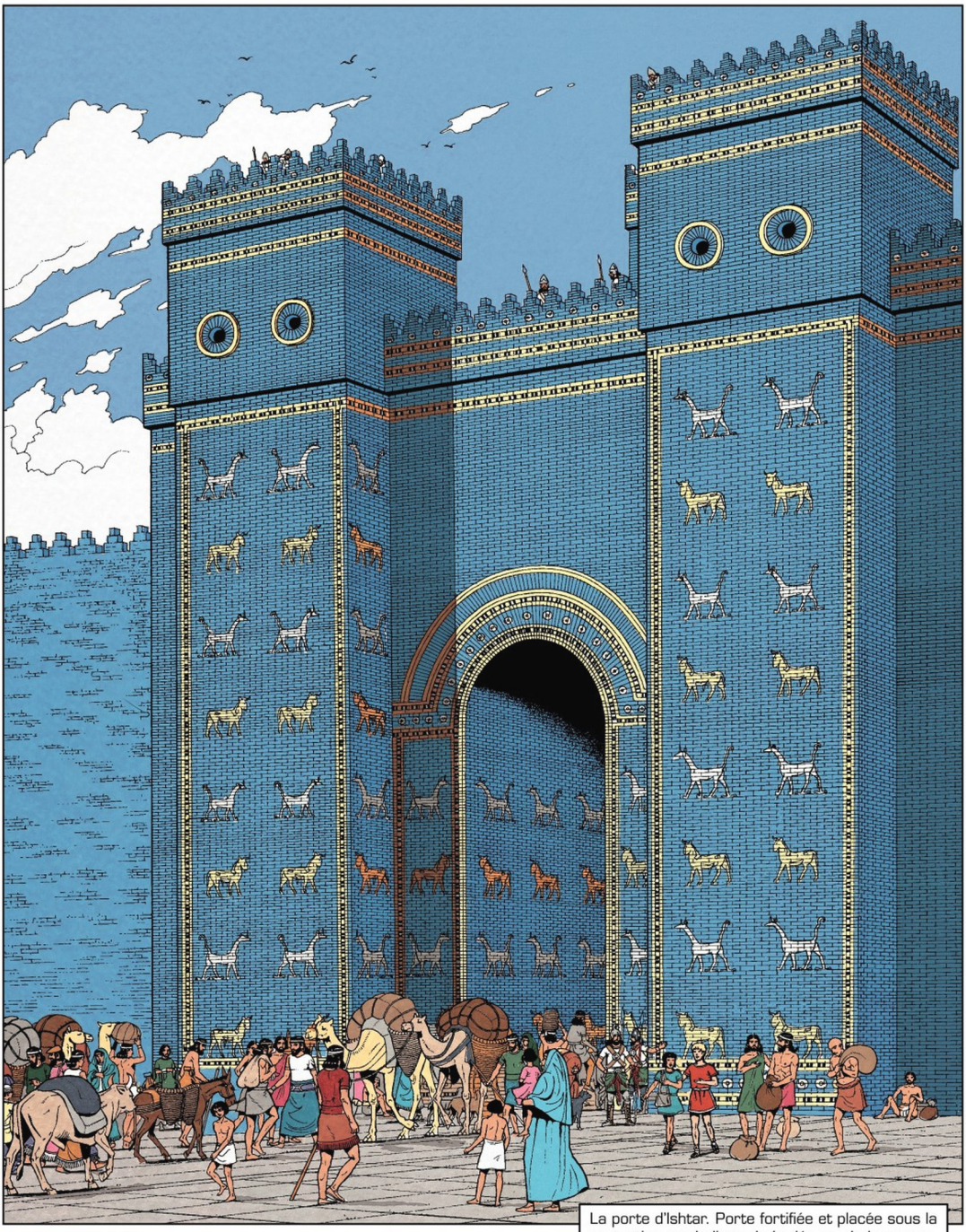
Cette ziggurat carrée, haute de sept étages (90 m) et de 90 m de côté, soit une estimation de trente-six millions de briques crues, était la fameuse Tour de Babel biblique. Elle remontait à Hammurabi et avait été reconstruite plusieurs fois. On y montait par une rampe extérieure en spirale. Saint des saints, l'Entemenanki, recouvert d'un parement de briques à glaçure bleue et couronné de grandes cornes de cuivre symbolisant la puissance divine, abritait les dieux majeurs de Babylone. Selon Hérodote, le temple contenait une table d'or et un grand lit destiné à la femme, souvent une prêtresse, que Marduk visitait chaque nuit.

Le dieu Marduk

À la fin du IIe millénaire av. J.-C., sous Nabuchodonosor Ier (1126-1105 av. J.-C.), Marduk devient le dieu suprême de Babylone après avoir absorbé la personnalité de la première triade majeure du panthéon mésopotamien (Anu, Enlil et Enki) qui régnait sur les trois plans de l'univers (ciel/air, eau et terre). On l'appelle Bêl (Seigneur), dieu du soleil et prince des légions d'étoiles. Dans l'iconographie babylonienne, Marduk est représenté en guerrier armé ou en roi assis sur un trône, coiffé de la tiare à cornes de taureau (signe de force). Il est souvent accompagné du dragon-mushush, symbole des forces archaïques domptées, richement paré d'un long vêtement brodé, tenant les attributs du pouvoir (bâton de commandement et anneau), les pieds sur Tiamat, la mer primordiale symbolisée par des vagues. Son temple, qui accueillait aussi la ziggurat dans son enceinte, était le plus important de Babylone. Son culte donnait notamment lieu à la grande cérémonie de purification du Nouvel An (Akîtu) à l'équinoxe de printemps, qui célébrait pendant douze jours le renouveau de la nature, l'anniversaire de la fondation de Babylone, celui de la prise du pouvoir par le dieu et la confirmation de la légitimité royale, le roi abdiquant chaque année symboliquement devant le grand prêtre de Marduk qui lui rendait ensuite les attributs du pouvoir. Outre plusieurs rituels de prières, offrandes et banquets, un cortège sortait de l'Esagil portant la statue de Marduk et empruntait la voie processionnelle du dieu, large de vingt mètres, dallée de calcaire blanc et aux trottoirs de brèche rouge, sortait de Babylone par la porte d'Ishtar et se rendait ensuite au temple de Nouvel An dans la campagne pendant que l'on purifiait la ville.



L'appartement divin (cella) du temple de Marduk et la statue du dieu, accompagné de son dragon-mushush ; son repas a été servi et des parfums brûlent pour l'honorer.



La porte d'Ishtar. Porte fortifiée et placée sous la protection symbolique de la déesse de la guerre, elle était entièrement recouverte de briques émaillées bleues et de briques moulées en relief (animaux-attributs).

La porte d'Ishtar

La porte d'Ishtar est sans doute le plus célèbre monument de la Babylone de Nabuchodonosor II. Haute de douze mètres, c'est l'une des huit portes fortifiées qui donnaient accès à la ville, placée sous la protection de la déesse de la guerre car située du côté nord de l'enceinte, le plus vulnérable. La porte d'Ishtar, qui fut plusieurs fois reconstruite et surélevée pour accroître son aspect monumental, était richement décorée : parement de briques émaillées bleues sur toute la muraille, frises superposées d'animaux moulés en relief jaunes et blancs (dragons cornus de Marduk et taureaux d'Adad). Au-delà du rempart, elle était également flanquée sur 250 m, dans le prolongement de la voie processionnelle de Marduk qui y aboutissait, de murs à briques multicolores de sept mètres d'épaisseur, coupés de tours, ornés de frises de lions passant (animal-attribut d'Ishtar), de rosaces et de motifs géométriques. Comme les autres portes, elle était fermée de vantaux de bois plaqués de bronze. Divinisée, investie d'une puissante fonction protectrice, accueillant le roi revenant des combats, s'ouvrant pour laisser sortir la statue de Marduk lors de la cérémonie du Nouvel An, la porte d'Ishtar est l'image même d'une Babylone forte, superbe et sans aucun rival.

Porte d'Ishtar (détail): taureaux du dieu Adad.

© Martina I. Meyer

Reconstitution de la porte d'Ishtar. Musée de Pergame. © crazy82

L'Assyrie et ses capitales

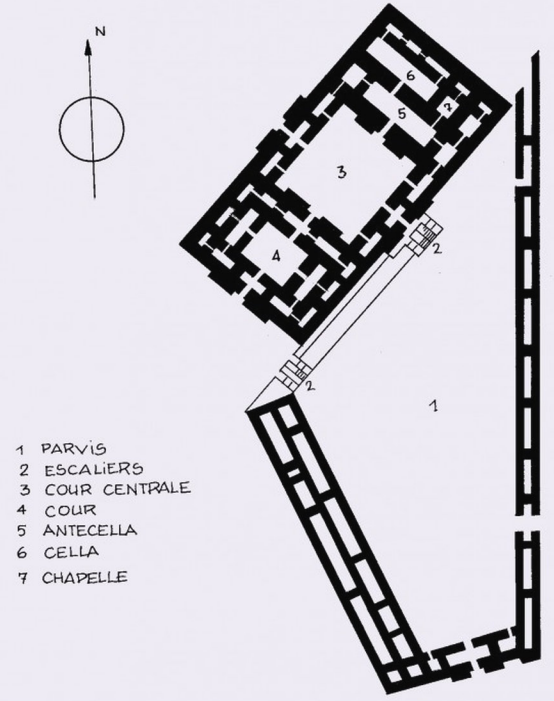
Au cours de son histoire mouvementée, la Mésopotamie a vu se succéder des centaines de rois et de dynasties tant au nord qu'au sud du pays. Selon les époques et leur situation géographique, les villes ont acquis plus ou moins d'importance commerciale, religieuse ou politique, certaines devenant même capitales de l'empire, assyrien ou néo-assyrien. Ce statut privilégié entraînait souvent l'embellissement de la cité et la construction d'ensembles architecturaux liés à la présence royale (palais et temples).

Le dieu Assur nourrissant des caprins et entouré de deux déesses au vase jaillissant. Assur. 1400-1200 av. J.-C. D'après un bas-relief du Musée de Pergame.

Assur

Fondée au IIIe millénaire av. J.-C., Assur (site actuel de Qal'at Cherqat) est située à 100 km au sud de Ninive sur un éperon rocheux de la rive occidentale du Tigre et occupe une superficie de 65 hectares. C'est la plus ancienne des capitales assyriennes (dès le XIXe siècle av. J.-C.), carrefour commercial stratégique entre Élam, Babylonie et Anatolie, où les marchands assyriens avaient établi des comptoirs (importation de laine et d'étain, entre autres). C'est aussi une ville sacrée dédiée au plus puissant dieu assyrien, Assur.

Plan du temple du dieu Assur



À l'est et au sud, la ville est entourée d'une double enceinte semi-circulaire percée de portes et bordée par un fossé, bâtie au début du IIe millénaire av. J.-C. Elle se subdivise en deux zones principales : la plus importante est la Vieille Ville (*libbi- li*, le cœur de la ville), au nord, le long du Tigre, qui abrite les demeures patriciennes, le palais et les temples, et la seconde est la Ville Neuve (*lu-ishshu*), construite vers le milieu du IIe millénaire av. J.-C., et qui s'étend vers le sud, au-delà de l'enceinte. Le port fluvial, quartier marchand, se trouvait au sud-est de la cité. De plus, au IXe siècle av. J.-C., Salmanasar III agrandit la ville d'un quartier neuf (sud), protégé par un nouveau rempart.

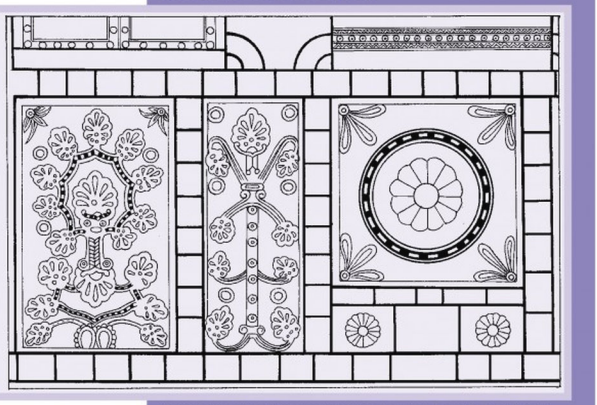
Érigé par Shamshi-Adad Ier au XVIIIe siècle av. J.-C., le Grand palais royal (dit « Palais vieux ») couvre près d'un hectare et demi, et s'articule autour d'une dizaine de cours.

La cour principale donnait accès à deux salles d'audience qui précédaient les appartements royaux. La salle du trône servait de lien entre les parties publiques et privées, où des bains étaient aménagés. Par la suite, le palais fut attentivement restauré par Adad-Nirari Ier (1304-1273 av. J.-C.) puis par Tiglath-Phalasar Ier (1114-1076 av. J.-C.), Assurnasirpal II (883-859 av. J.-C.) et Sennachérib (704-681 av. J.-C.), qui le reconstruisirent en tout ou en partie. Ces deux derniers souverains y furent d'ailleurs ensevelis au sous-sol. Il existe également un « Palais neuf » bâti au nord-ouest par Tukulti-Ninurta Ier (1244-1208 av. J.-C.) pour commémorer sa victoire sur Babylone.

Capitale politique de l'Assyrie jusqu'au IXe siècle av. J.-C., Assur demeure capitale religieuse durant toute l'histoire mésopotamienne. C'est la résidence terrestre du roi des dieux, Assur, qui légitime le pouvoir du roi (assyrien) des hommes, son grand prêtre. Les monarques continueront d'y être couronnés et inhumés, et la plupart d'entre eux pratiqueront embellissements et restaurations sur les nombreux sanctuaires dont la ville est constellée. Le temple le plus ancien est celui d'Ishtar, reconstruit par Tukulti-Ninurta Ier (1244-1208 av. J.-C.), Salmanasar III (858-824 av. J.-C.) et Sin-Shar-Ishkun, dernier roi d'Assyrie (mort en 612 av. J.-C.), qui l'aménagea en temple double dédié à Ishtar et Nabû. Mais le temple principal est évidemment celui d'Assur (Esharra ou Ekur), bâti sur l'éperon rocheux dès la fondation de la cité, défendu par une enceinte triangulaire sous l'empire néo-assyrien (900-609 av. J.-C.). Sennachérib y ajouta une avant-cour et un bassin, ainsi que, *extra muros*, le *B t Ak tu* (Maison du Nouvel An), lié au culte d'Assur. À l'origine vouée à Enlil, une ziggurat de plan carré (60 m de côté) s'élevait à l'ouest du temple. Les autres sanctuaires identifiés se dressent au nord de la Vieille Ville : temple double imposant à deux ziggurats, dédié à Anu et Adad achevé par Tiglath-Phalasar Ier, temple double de Sin et Shamash, construit par Assur Nurari Ier (1550-1531 av. J.-C.).

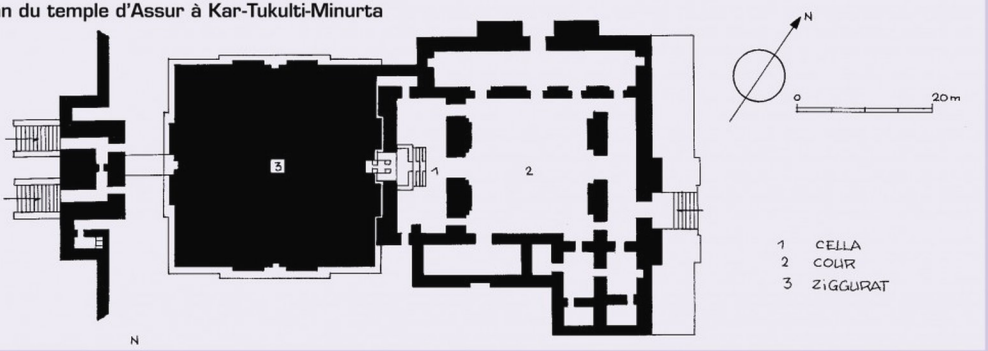
Saccagée par les Mèdes et les Babyloniens (614 av. J.-C.), Assur ne redevint une cité importante que dans l'empire parthe (IIe siècle av. J.-C.- IIIe siècle de notre ère). Le temple d'Assur, rebâti, fut alors consacré à Assor et Sherua mais la ziggurat transformée en forteresse fut totalement défigurée.

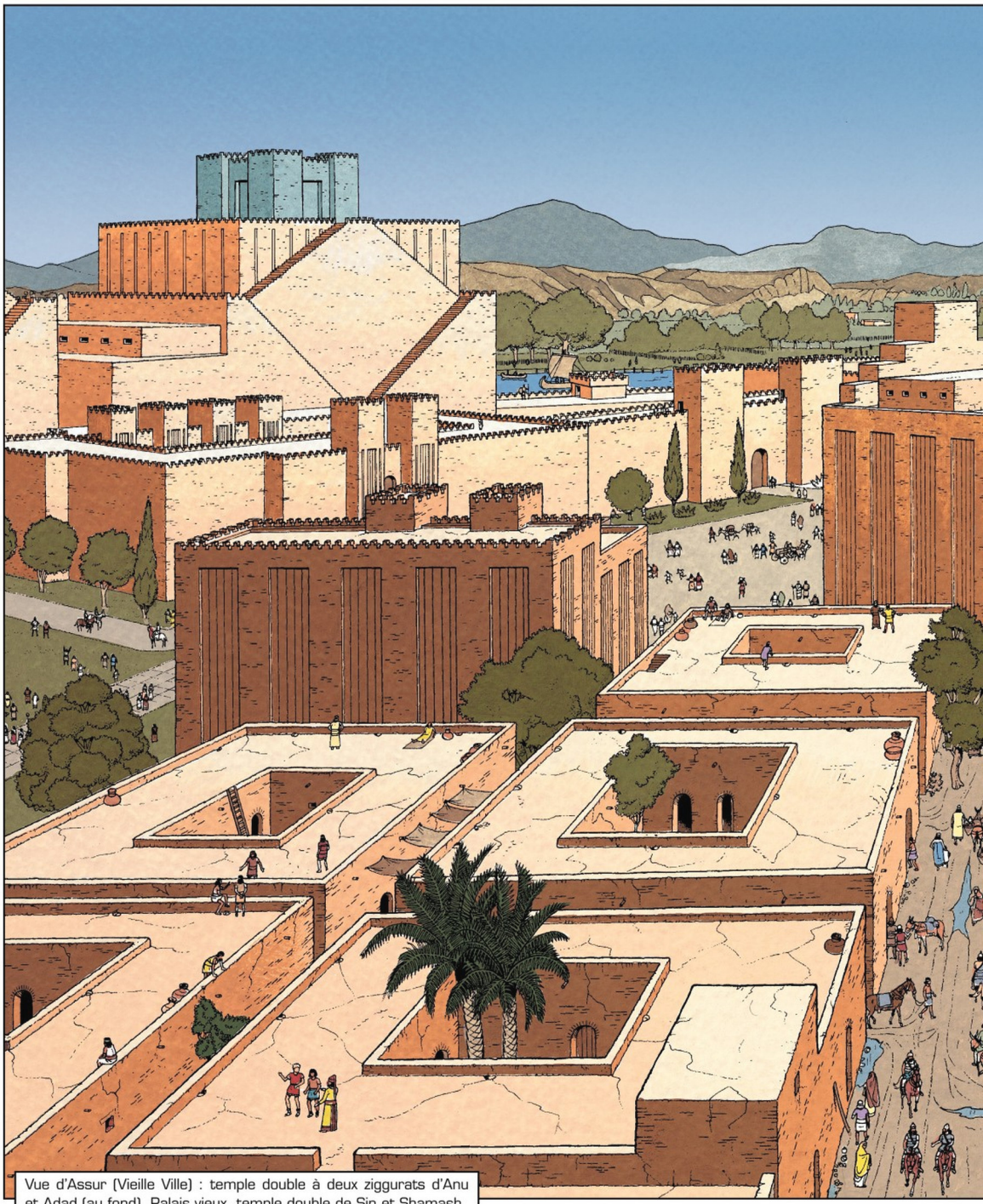
Vue actuelle des ruines d'Assur.



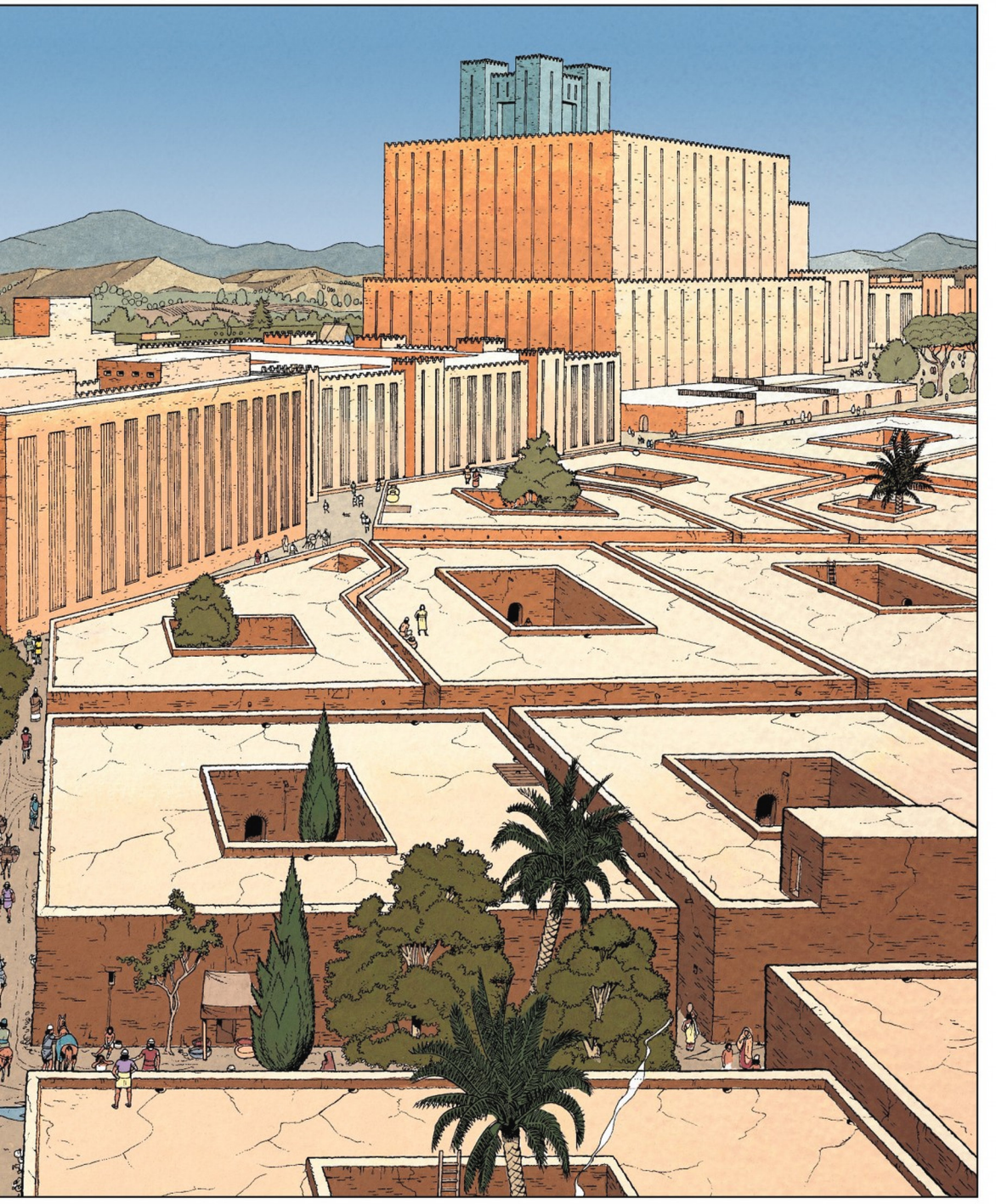
Reconstitution d'un parement de mur à motifs d'arbres de vie et palmettes (Kar-Tukulti-Ninurta).

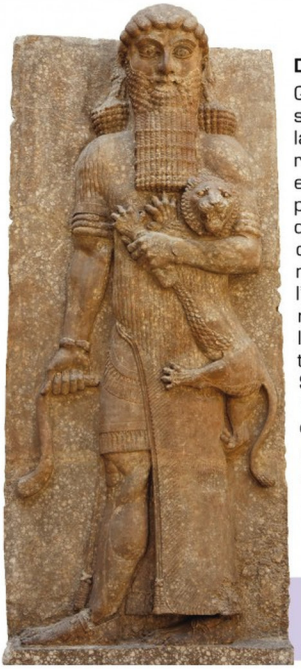
Plan du temple d'Assur à Kar-Tukulti-Minurta





Vue d'Assur (Vieille Ville) : temple double à deux ziggurats d'Anu et Adad (au fond), Palais vieux, temple double de Sin et Shamash.





Héros maîtrisant un lion (peut-être Gilgamesh). Orthostate du palais royal. Calcaire. 717-705 av. J.-C. Musée du Louvre.

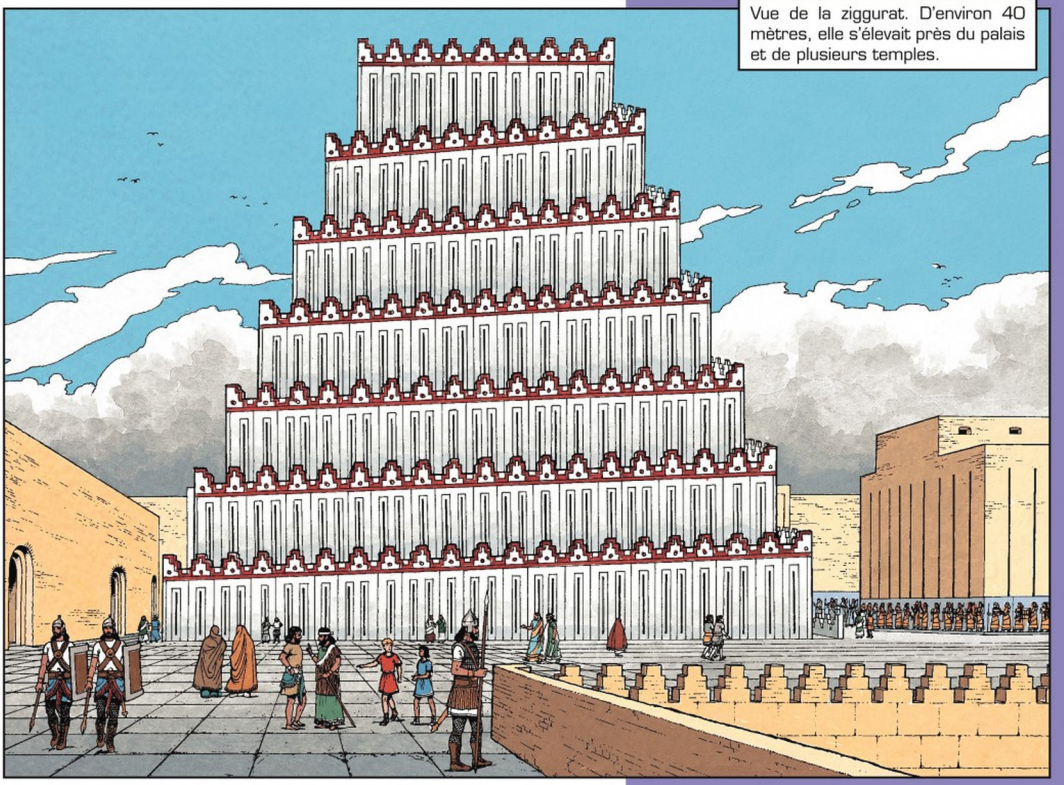
Dûr-Sharrukîn (Khorsabad)

Quand Sargon (Sharrukîn) II monte sur le trône en 721 av. J.-C., la capitale de l'empire néo-assyrien est Kalhu (actuelle Nimrud), en amont sur le Tigre, et ce depuis le règne d'Assurnasirpal II, qui avait quitté Assur parce qu'elle semblait trop exposée aux raids araméens. Rapidement, l'empereur entend imposer sa marque et lance en 717 av. J.-C. l'édification d'une nouvelle capitale, Dûr-Sharrukîn (ou Fort-Sargon, actuelle Khorsabad) à 16 km à l'ouest de Ninive, au pied du Mont Musri.

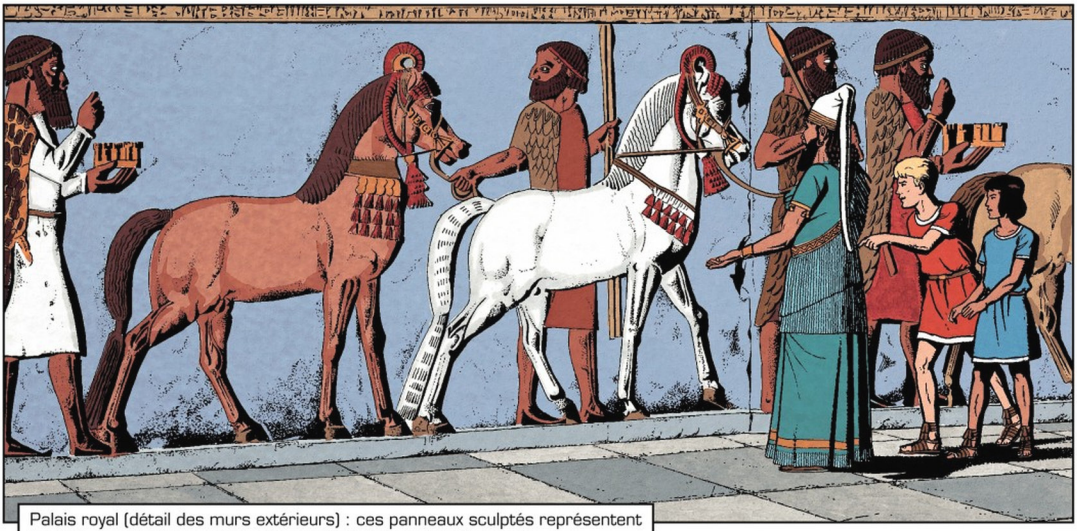
Conçue comme la représentation symbolique du cosmos, la cité s'étend sur 300 hectares et mesure 1760 m sur 1685 m.

Le roi Sargon II face à un dignitaire. Orthostate du palais royal. Calcaire. 717-705 av. J.-C. Musée du Louvre.

© bond girl

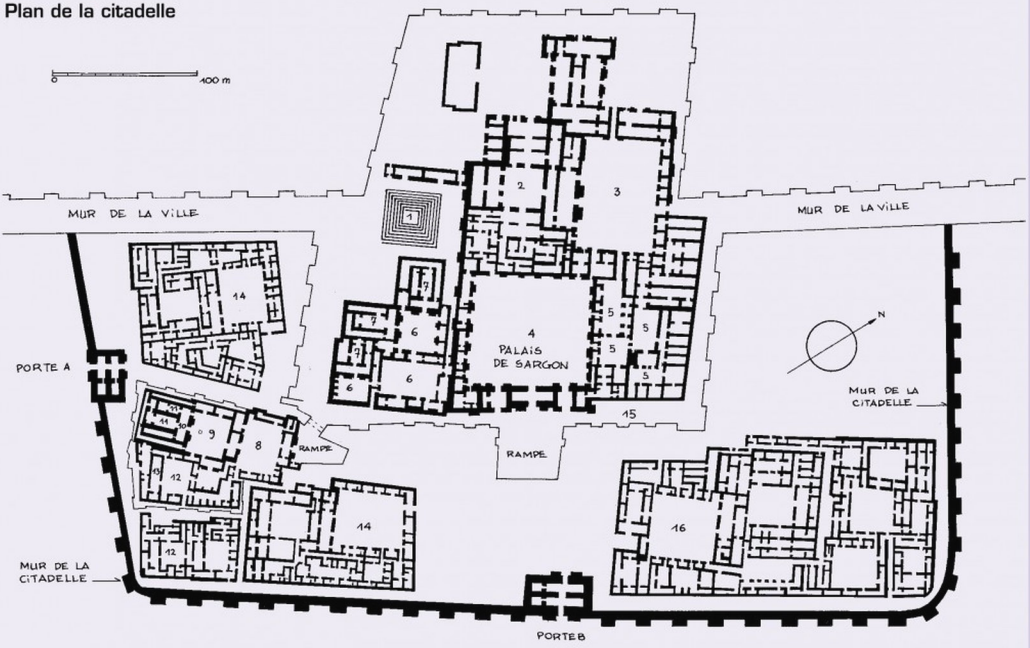


Vue de la ziggurat. D'environ 40 mètres, elle s'élevait près du palais et de plusieurs temples.



Palais royal (détail des murs extérieurs) : ces panneaux sculptés représentent le défilé des Mèdes venant apporter des tributs au roi Sargon II.

Plan de la citadelle



1 ZIGGURAT
2 COUR INTÉRIEURE
3 COUR D'HONNEUR
4 SALLE DU TRÔNE
5 COUR DES COMMUNS
6 COUR DES TEMPLES
7 TEMPLES
8 AVANT-COUR DU TEMPLE DE NABÛ
9 COUR CENTRALE DU TEMPLE DE NABÛ
10 ANTECELLA
11 CELLA
12 LOGEMENT DU CLERGÉ
13 SALLE DE RÉCEPTION
14 PALAIS
15 TERRASSE
16 PALAIS DE SINAHUSHUR, VIZIR

La cosmogonie mésopotamienne

Le Mésopotamien imagine l'univers comme une énorme sphère baignant dans la mer primordiale ; la terre habitable flotte sur l'océan comme une île plate entre ciel (l'En-haut) et enfer (l'En-bas), la nappe phréatique d'eau douce étant située entre les deux.

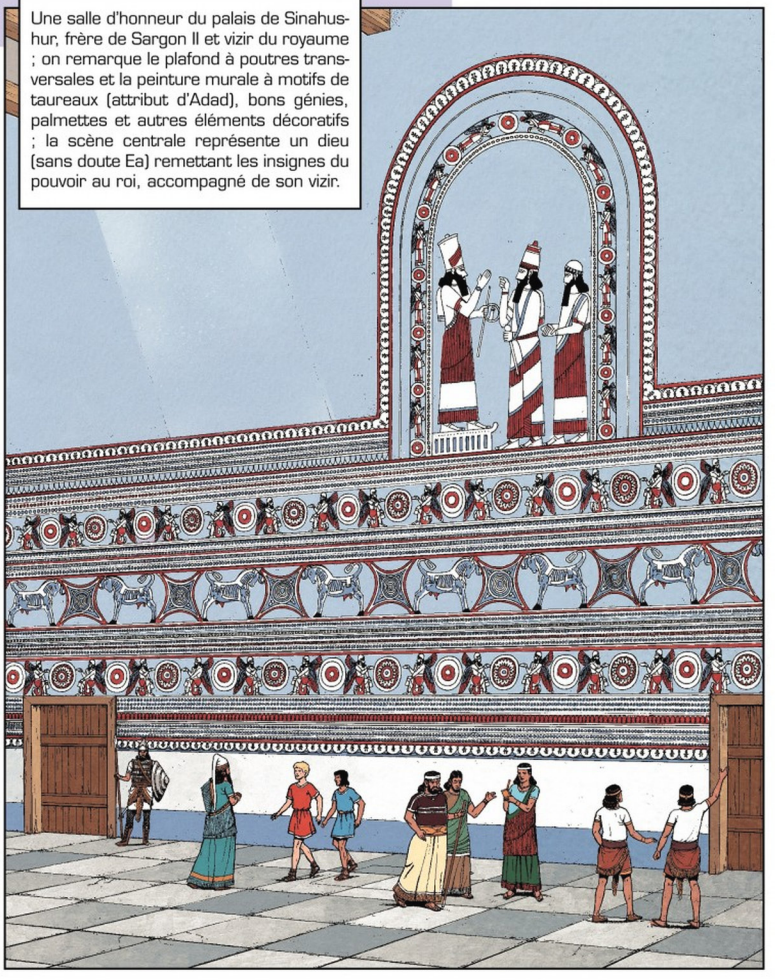
Cet univers est gouverné par un vaste panthéon de dieux représentés sous forme humaine, avec différents attributs, ou symbolique (soleil, lune, chiffres…), répartis selon une hiérarchie sociologique (parents/enfants, homme/femme…) et à chacun desquels est rattachée une manifestation du monde réel, qu'il incarne et éclaire : crues de fleuves, amour, guerre, germination des plantes, etc. Le calendrier s'appuie à la fois sur la course du soleil et les différentes phases de la lune, ponctuant les activités agricoles et religieuses. Le Mésopotamien a une vision du monde totalement déterministe et pessimiste, puisque, tout au long de leur existence, les êtres humains sont soumis à l'ordre cosmique et que leur destinée est assujettie aux caprices divins.

L'enceinte crénelée et trapézoïdale est longue de 16.283 coudées (plus de 8 km), jalonnée de 157 tours de 13,5 m de haut espacées de 27 m, percée de sept portes à tenailles, composées d'un avant-corps à cour formant bastion, abritant dans l'épaisseur de la muraille un passage voûté qui débouche dans la ville. Certaines de ces portes sont rehaussées des célèbres taureaux androcéphales (*Shedû*, animaux-gardiens de Sargon) et trois d'entre elles étaient ornées de briques en relief et émaillées.

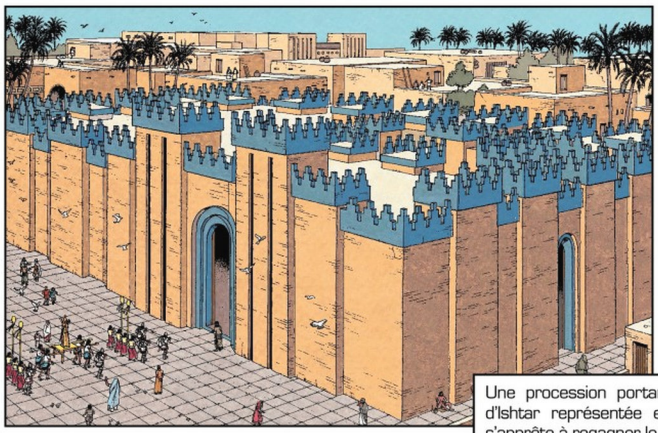
Comme le site a été peu fouillé, seuls deux grands complexes architecturaux ont été mis au jour, un arsenal au sud et une citadelle dotée de sa propre enceinte au nord-ouest où, sur une terrasse fortifiée (12 m de haut), s'élèvent le palais (à cheval sur la muraille), plusieurs temples et une ziggurat à sept étages d'environ quarante mètres. Les quatre résidences du frère du roi et des principaux dignitaires sont situées en contrebas et accessibles par une chaussée inclinée.

D'une superficie de dix hectares, le palais, dont la construction s'inspire de l'architecture aulique de Kalhu (rythme des tours et contreforts), comporte quelque 210 cours et salles harmonieusement conçues, dont le *bâbânu* (« zone de la porte »), cour d'honneur et zone publique, donnant accès à la salle du trône et à d'autres pièces de cérémonie, et le *bîtânu*, zone d'habitation privée (au nord).

Les communs, qui comprenaient des cuisines, des boulangeries, des celliers et des entrepôts, étaient situés dans l'angle sud-ouest. Cet ensemble palatial est luxueusement décoré : plinthes d'orthostates alignés au bas des murs illustrant des thèmes à la gloire royale (guerres, fêtes, chasses), sculptures monumentales, essences de bois précieux pour les portes et couvertures, peintures, briques émaillées colorées, bronze et ivoire pour le mobilier, etc.



Une salle d'honneur du palais de Sinahushur, frère de Sargon II et vizir du royaume ; on remarque le plafond à poutres transversales et la peinture murale à motifs de taureaux (attribut d'Adad), bons génies, palmettes et autres éléments décoratifs ; la scène centrale représente un dieu (sans doute Ea) remettant les insignes du pouvoir au roi, accompagné de son vizir.



Une procession portant la statue d'Ishtar représentée en guerrière s'apprête à regagner le temple de la déesse, dont les murailles sont crénelées et qui est recouvert d'un enduit de gypse; les cours de temples étaient généralement dallées.

Le quartier des temples était accolé au palais (angle sud de la terrasse) et regroupait, autour de trois cours, trois grands temples consacrés à Sin, Shamash et Ningal, et trois chapelles consacrées à Ea, Adad et Ninurta, tous décorés de briques en relief et émaillées (motifs de cortèges symboliques mêlant humains et animaux). Un pont de pierre reliait le sud du palais au temple de Nabû et de son épouse Tashumetum, érigé sur une terrasse au milieu des palais du prince Sinahushur, frère du roi et vizir. Curieusement, il n'y avait pas de temple consacré au dieu Assur.

Le taureau ailé androcéphale (Shedû) est un des génies protecteurs de la mythologie assyrienne. Placé à l'entrée des palais ou des temples, il était censé repousser les forces maléfiques. Musée du Louvre. © PerseoMedusa

Les dieux de Mésopotamie

À l'origine, le panthéon mésopotamien comptait plus de mille divinités mais il fut considérablement réduit par la fusion des religions sumérienne et akkadienne, de nombreux dieux occupant la même fonction. L'ensemble de ces dieux constitue une pyramide très hiérarchisée de pouvoirs, dominée par une triade majeure : **An** (sumérien)/**Anu** (akkadien), père d'Enki et Enlil, ancêtre de tous les dieux, dieu suprême du ciel et source de toute vie ; **Enlil/Ellil**, « Seigneur-souffle », roi des dieux sage et avisé, qui a créé la terre en la séparant du ciel ; **Enki/Ea** (« vie »), seigneur de la terre-sol, créateur de l'être humain, dieu de la sagesse, des arts et métiers, et des eaux fertilisantes. La seconde triade majeure du panthéon mésopotamien est composée de **En-zu/Sin**, la lune qui règle le cours du temps, dieu du savoir, de l'ordre et de la sagesse, et de ses deux enfants : **Utu/Shamash**, le soleil, dieu de justice – car le soleil voit tout – et de mort, qui à son zénith devient **Nergal**, solaire destructeur et dieu des enfers ; **Inanna/Ishtar**, déesse de l'amour, de la fécondité (culte des forces naturelles) et de la guerre (Dame des batailles). Parmi les autres dieux importants, il y a aussi **Ninurta**, dieu des combats et des crues des fleuves, et **Adad**, grand dieu de fertilité, maître des tempêtes, de l'orage et de la pluie bienfaisante. Selon les lieux et les époques, certains dieux ont acquis une prééminence toute particulière. Ainsi, dans l'empire néo-assyrien, **Assur** dominait l'assemblée des dieux, secondé par Shamash, tous deux personnifiant les vertus guerrières de l'Assyrie. Et à Babylone, à la fin du IIe millénaire av. J.-C., le dieu le plus important était **Marduk**, fils d'Enki, proclamé souverain des dieux et du monde (par succession), assisté par son fils **Nabû**, dieu de la science et des belles-lettres. Quant aux démons, sortes d'enfants dévoyés des dieux qui exécutent leur sale besogne, ils symbolisent les forces mauvaises, le désordre et l'imprévisibilité (maladies, malchances, sécheresse, catastrophes…) qui s'abattent sur les vivants. Il existait aussi de bons génies et un culte des héros (en Assyrie), comme celui de Gilgamesh.

Vue de la citadelle: la ziggurat, le quartier des temples et le palais à cheval sur l'enceinte sont bâtis sur une terrasse fortifiée à laquelle on accédait de l'intérieur de la ville par un plan incliné.

Vue de la cour intérieure du temple de Nabû : le rythme des tours et contreforts s'inspire de l'architecture aulique de Kalhu (Nimrud).

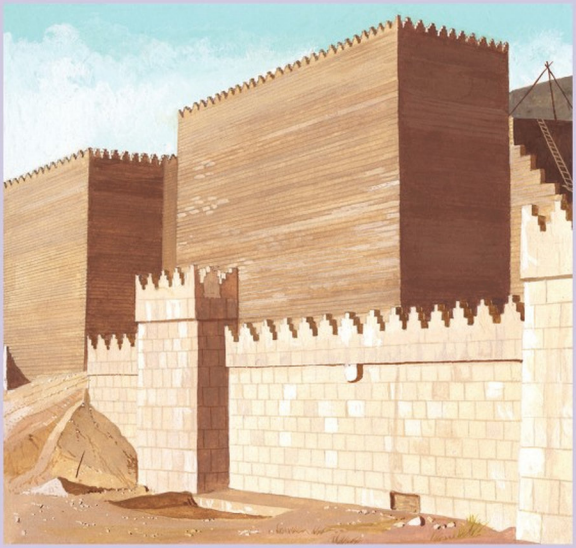
L'entrée monumentale de la salle du trône du palais royal de Sargon II, encadrée des taureaux androcéphales ailés ; le bas des murailles était décoré d'orthostates, dalles de pierre sculptées.

Ninive

À la mort brutale de Sargon II lors d'une bataille en 705 av. J.-C., son successeur Sennachérib quitte la capitale à peine inaugurée et encore inachevée pour s'installer à Ninive (actuelle Tell Kuyunjik), ancienne métropole religieuse d'une superficie considérable (775 hectares au Ier millénaire av. J.-C.). En effet, Sennachérib avait résidé une dizaine d'années à Ninive et appréciait la ville. De plus, Dûr-Sharrukîn aurait été maudite par les dieux : un séisme suivit de près son inauguration et le corps du roi Sargon, non retrouvé, n'avait pu être enseveli rituellement.

Établie sur la rive est du Tigre, traversée par une rivière, au milieu d'une plaine fertile et au cœur des principales routes commerciales entre la Méditerranée et l'Indus, Ninive a de tous temps été une cité riche, qui fut l'objet des attentions de nombreux souverains depuis sa fondation au IIIe millénaire av. J.-C. Salmanasar Ier (1274-1245 av. J.-C.) s'y bâtit un palais et, à partir du règne d'Assurnasirpal II, elle connaît une expansion considérable.

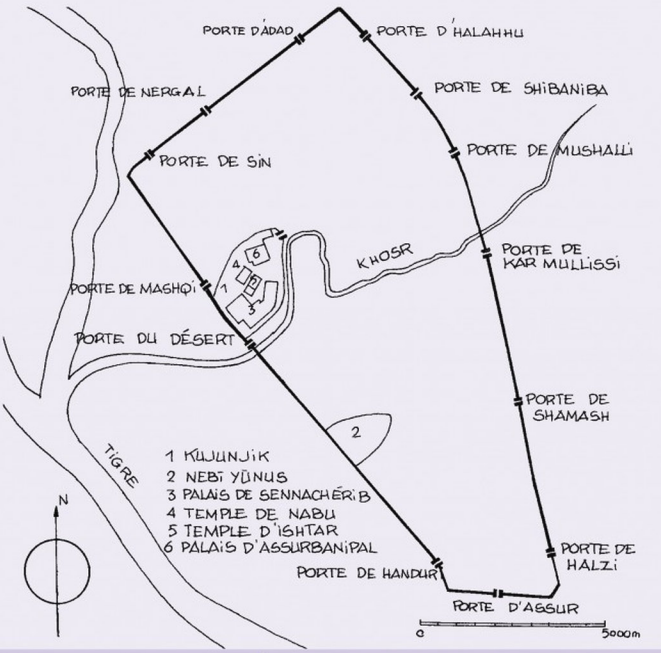
Quand Sennachérib fait de Ninive sa capitale, elle s'étend déjà sur 730 hectares et seule la partie la plus ancienne de la cité, située sur la colline de Kuyunjik, est entourée d'une enceinte. Elle abritait le « Palais de la succession » et deux grands temples : le temple d'Ishtar, dont le culte est attesté à Ninive depuis le IIIe millénaire av. J.-C., qui aurait été reconstruit pendant l'empire d'Akkadé (XXIIe siècle av. J.-C.) par Manishtusu, et le temple de Nabû, vraisemblablement fondé par Adad-Nirari III, le fils de la fameuse Sémiramis (811-783 av. J.C.), ainsi qu'une ziggurat.



Reconstitution de la porte Adad et de l'enceinte.

Sennachérib procède aussitôt à de grands travaux urbanistiques visant à embellir Ninive. Il entoure sa capitale d'une enceinte de douze kilomètres, englobant les collines de Kuyunjik et de NebīYūnus, et de larges zones de la campagne environnante. La muraille crénelée est épaisse de vingt-cinq mètres et comporte quinze portes, dont celle de Nergal considérée comme la plus belle. Le souverain fait également percer une voie royale d'une largeur de 62 coudées (31 m), sur laquelle les maisons étaient interdites, redéfinir les rues et les places, creuser un bassin d'orage pour pallier les dégâts dus aux crues du Tigre, construire dix-huit canaux et un aqueduc pour fournir la ville en eau, aménager un parc zoologique et, surtout, édifier le « Palais sans rival », ensemble palatial dont l'ambition était d'être le plus grand palais jamais bâti (200 m x 210 m).

Plan de Ninive



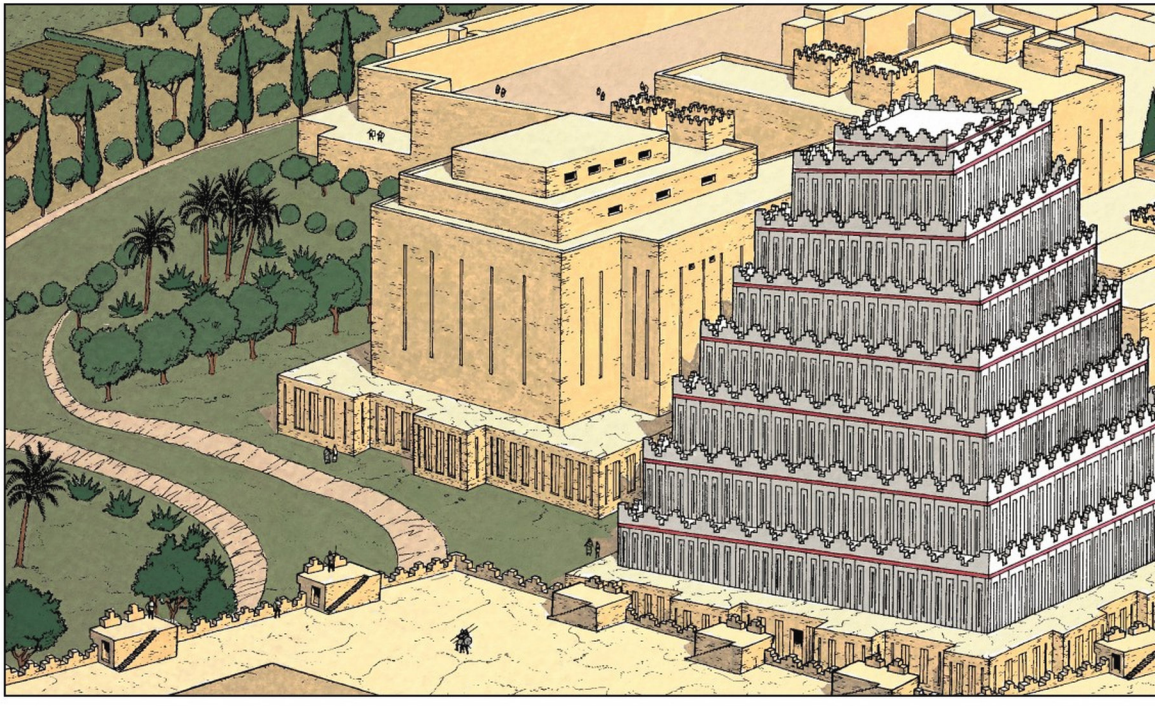
Vue des façades sud et sud-ouest du « Palais sans rival » de Sennachérib, avec les entrées monumentales à taureaux androcéphales ailés.

La vie religieuse

Pour que l'univers perdure et ne sombre pas dans le chaos, il faut connaître et interpréter les volontés des dieux qui maintiennent sa cohérence, les servir au mieux et leur assurer une vie sans souci et oisive, exploiter ce qu'ils ont mis à la disposition des humains afin de leur offrir les plus agréables produits de leur création. On leur bâtit des temples luxueux et on multiplie les actes de dévotion. Les offrandes les plus fréquentes consistent en des libations de lait, vin ou miel et en des sacrifices animaux (souvent un chevreau). Le culte quotidien comporte un rituel précis et bien rodé : revêtir, parer, toiletter et parfumer la statue du dieu, lui offrir une nourriture délicate, des fêtes, processions, promenades (…), le tout accompagné de chants et de musique. Il y énormément de prières publiques. Comme le pouvoir et le sacré sont indissolubles (surtout à Babylone), le culte divin est d'ailleurs inspiré de celui que ses sujets rendent au roi, souverain des hommes et, en tant que prêtre suprême, représentant des dieux sur terre. Le roi délègue ses pouvoirs aux grands prêtres qui dirigent le clergé ordinaire, attaché aux sanctuaires et chargé de l'organisation du culte. Les prêtres sont très spécialisés : devins, chantres, conjurateurs, sacrificateurs, exorcistes, hiérodules (…), sans compter le « petit personnel » (gardes, pâtissiers, servantes…). Leurs charges sont généralement héréditaires.

Stèle commémorative babylonienne. Deux prêtres - père et fils - sont placés sous la protection de Shamash (disque solaire), Sin (lune) et Nergal (massue à tête de lion).
Basalte noir. 900-800 av. J.-C. British Museum. © Kamira

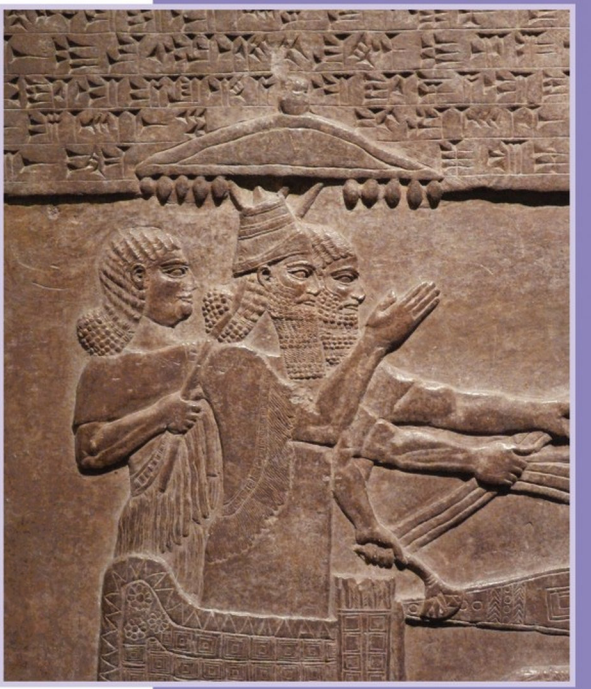
Ce palais d'au moins 80 pièces comprenait une salle du trône avec cour, une suite royale, une cour intérieure entourée des salles de réception habituelles, une seconde cour intérieure (inédit) entourée de salles de réception et d'un ensemble de salles faisant face à la terrasse sud-ouest. L'organisation des espaces intérieurs du « Palais sans rival » (dit aussi Palais sud-ouest) est révolutionnaire par rapport aux palais de Dûr-Sharrukîn : les passages sont tous alignés dans le même axe, il n'y a pas d'entrées latérales, les structures sont monumentales et les symétries complexes, les cours sont rythmées de tours et de contreforts, la décoration est très proche de celle du palais de Sargon mais la sculpture des bas-reliefs est plus moelleuse. En façade, il présente un portique à colonnes de bronze



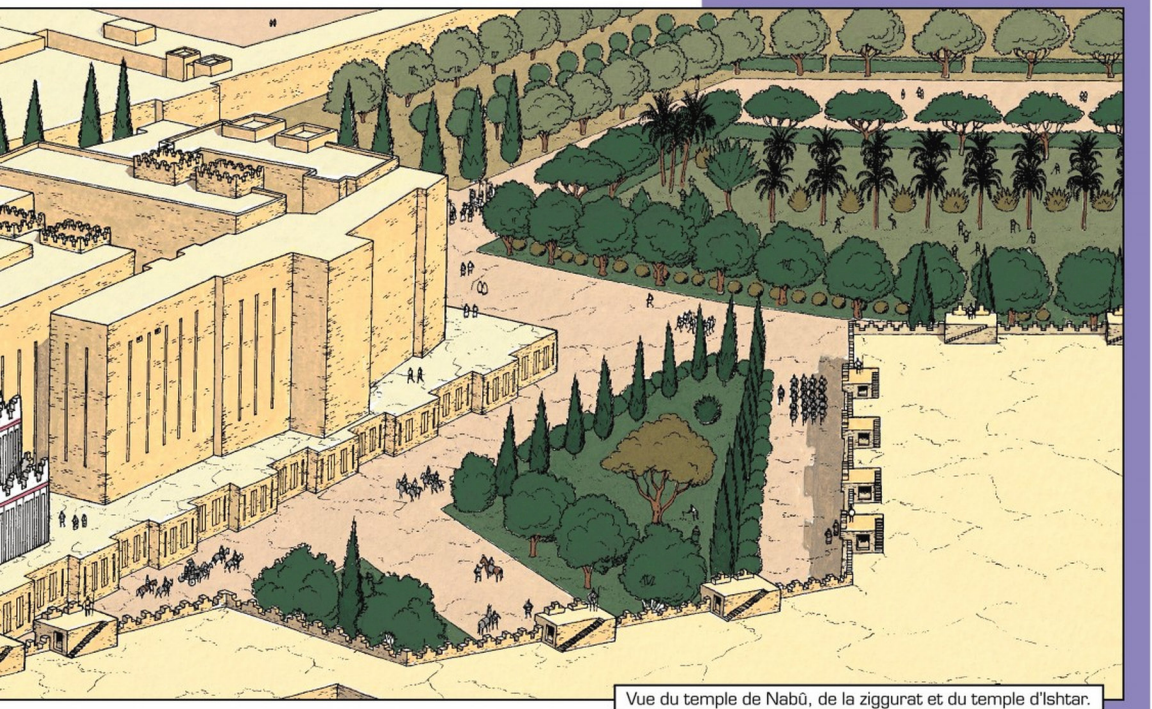
reposant sur des socles-lions en bronze massif de 43 tonnes chacun. En outre, l'édifice, bien qu'incomplètement fouillé, ne semble pas posséder la division traditionnelle en *bâbânu* et *bîtânu*.

Les successeurs de Sennachérib, son fils Asarhaddon (680-669 av. J.C.) et son petit-fils Assurbanipal (668-± 630), poursuivirent ses travaux à Ninive : agrandissement de l'arsenal, restaurations, reconstruction de l'ancien « Palais de la Succession », fondation de nouveaux temples (Sin, Nergal, Shamash), agencement de jardins « suspendus »... Par ailleurs, Assurbanipal créa une remarquable bibliothèque d'œuvres littéraires, textes médicaux, listes de vocabulaire sumérien/akkadien (...), où furent découvertes 22.000 tablettes en cunéiforme.

Ninive fut détruite en 612 av. J.-C. par les Babyloniens alliés aux Mèdes et ce qu'il restait de la population fut déporté. Quant au dernier roi d'Assyrie Sin-Shar-Ishkun, il mourut dans l'incendie de sa capitale.



Le roi Assurbanipal sur son char, avec un aurige et un eunuque l'abritant sous un parasol. Orthostate. «Palais de la Succession». Calcaire. VII^e siècle av. J.-C. © khd



Vue du temple de Nabû, de la ziggurat et du temple d'Ishtar.

LES OBJETS

1. Sceau-cylindre représentant une scène de culte rendu à Shamash, dieu du soleil – pierre - Ur - ± 2250 av. J.-C.

2. Sceau-cylindre et son empreinte représentant des taureaux dressés de part et d'autre d'un arbre de vie (palmier sacré) – pierre - Ur - ± 1120 av. J.-C.

3. Deux cachets en pierre, dont l'un en serpentine ayant la forme d'une tête de sanglier – Luristan - ± 3300 av. J.-C.

4. Autel de Tukulti-Ninurta Ier (1244-1208 av. J.-C.) : le roi est représenté à la fois debout et en prières devant un podium portant symbolisés la tablette et le stylet du dieu Nabû ; le socle est dédié au dieu Nuska – albâtre gypseux – Assur.

5. Sceptre et faucille à long manche royaux : avec le bâton de commandement et l'anneau, ce sont les emblèmes du pouvoir en Mésopotamie ; la faucille-houlette fait notamment référence à la facette « bon pasteur » du roi guidant son peuple – Ier millénaire av. J.-C.

6. Deux brûle-parfums : les parfums étaient très importants en Mésopotamie. Nul n'aurait songé à sortir sans parfum sur les cheveux car la bonne odeur était un signe de santé et de prospérité ; dans les cérémonies liturgiques, on utilisait beaucoup de parfums (sous forme d'huile) pour toiletter les statues divines et dans les brûle-parfums, sans doute aussi de l'encens, importé d'Arabie à partir de la domestication du dromadaire (Ier millénaire av. J.-C.).

7. Statue d'orant : un bol à offrandes était fixé sur la tête du personnage, peut-être un héros mythologique – cuivre – Khadafje – IIIe millénaire av. J.-C.

8. Statue de bouquetins adossés : il s'agit également d'un support pour offrandes – bronze et or – Larsa – XIXe/XVIIIe siècles av. J.-C.

9. Instruments de musique : sistre, tympanon, archet et sorte de mailloche – Ier millénaire av. J.-C.

10. Vase à boire (ou pour ablutions) à bec verseur – céramique peinte – IVe millénaire av. J.-C.

11. Vase cultuel en haut-relief représentant des taureaux et lions – pierre – Uruk - ± 3000 av. J.-C.

12. Gobelet à libations de Gudéa : dédicacé au dieu Ninginshzidda, seigneur du Vrai Bois, dont le serpent et le dragon-serpent étaient les animaux-attributs – stéatite – Tello - 2100 av. J.-C.

13. Haut gobelet : consacré au culte de la déesse Inanna/Ishtar ; grand et luxueux, ce vase illustre une thématique très intéressante reflétant la représentation de monde pour les Mésopotamiens – nature en bas, humains au milieu et dieux en haut – pierre – Uruk – 3000-2800 av. J.-C.

14. Mobilier d'apparat royal de Sennachérib et Assurbanipal (704-630 av. J.-C.), d'après les bas-reliefs trouvés à Ninive : lit de repos à chevet relevé , brûle-parfum, pliant, chaise haute, table, repose-pieds et trône ; le mobilier royal était généralement en bois précieux sculpté, incrusté de marqueteries d'ivoire (d'éléphant et d'hippopotame), souvent peintes, et de pierres précieuses ; on remarque ici que plusieurs pieds de meubles sont taillés en forme de pomme de cèdre, symbolisant le pouvoir magique de la pointe de cet arbre, très utilisé dans les cérémonies religieuses, destiné à préserver le roi des attaques des génies du sol et à l'isoler des mauvaises influences ; dans le peuple ou les classes moins fortunées, le mobilier, qui comptait aussi des tables basses et des coffres, était souvent fait de bois de palmier, avec des dossiers en roseaux tressés (fauteuils) ; excepté dans les palais, il n'y avait pas de salles à manger ; étant donné la fragilité des matériaux (cuir, bois), on n'a retrouvé aucune pièce de mobilier mésopotamien.

15. Vaisselle à godrons : vase, gobelet et plat mixte ; la fabrication se faisait au repoussé en restreignant certaines parties au marteau, les becs pouvaient être soudés au corps du vase ou fixés au moyen de clous décoratifs ; l'un des récipients est orné d'un décor en granulé semblable à ceux de Larsa – tombes royales d'Ur - ± 2500 av. J.-C.

16. Vase d'Entemena : sur la panse du vase, il y a un décor gravé représentant Imdugud, l'oiseau-tonnerre liontocéphale, serviteur d'Enlil, tenant deux lions dans ses serres – argent – Lagash - ± 2400 av. J.-C.

17. Coupe phénicienne : la décoration présente des motifs égyptiens (scarabées ailés, sphinx à tête de faucon foulant des ennemis aux pieds) mêlés à des éléments mésopotamiens (centre), preuve des contacts (commerciaux) étroits entre les différents pays – bronze – Nimrud – IXe siècle av. J.-C.

18. Céramiques d'Obeid (en haut) et d'Uruk (en bas) : l'art de la poterie

est arrivé à maturité dès la fin du IVe millénaire av. J.-C. ; la particularité des céramiques de la période d'Obeid (± 4300 av. J.-C.) est qu'elles sont modelées à la main et donc plus grossières que celles d'Uruk (3500-3000 av. J.-C.) montées au tour ; assiettes, plats plus ou moins creux, terrines, cruches, gobelets, cratères, vases à anses et jarres constituaient la vaisselle quotidienne du Mésopotamien ; le décor pouvait être fait par incision, estampage ou peinture avant cuisson au four ou dans une fosse ouverte.

19. Lampes à huiles, candélabres zoomorphes et anthropomorphes : il y a de nombreux modèles de lampes, de la plus rudimentaire – une soucoupe dont le bord est pincé pour accueillir une mèche, ressemblant à une chaussure à pointe percée – à la plus sophistiquée, comme ces torches-candélabres ; le principal combustible est le pétrole non raffiné, surnommé « l'huile de pierre », brûlant beaucoup mieux que l'huile de sésame très employée pour les soins du corps, la pharmacie, les rituels et la cuisine ; on se chauffait et cuisinait au brasero (braises rougeoyantes dans un vase de terre cuite).

20. Outils d'agriculture, menuiserie et arpentage : les outils sont d'abord fabriqués en bois (plantoir), puis en pierre (hache, houe, burin) ou en terre cuite (faucilles), matières peu à peu remplacées par le métal, cuivre (trop mou), puis surtout bronze (alliage cuivre/étain) à la fin du IVe millénaire av. J.-C. ; les outils, plus durs et plus tranchants, sont beaucoup plus efficaces et permettent de mieux utiliser l'araire, mise au point vers 6000 av. J.-C. (nord) et répandue dans le sud au IVe millénaire av. J.-C. ; ici, on voit une araire-semeuse (*epinnu*) équipée d'un entonnoir à semence qui laisse tomber le grain dans le sillon creusé qu'on referme ensuite ; les céréales principales étaient l'orge, le blé et l'épeautre, récoltées de mi-avril (orge) à mai (blé, lin) juste avant les crues.

21. Poids et mesures : la métrologie mésopotamienne est constituée de quatre unités fondamentales : la coudée pour les mesures de longueur (49,50 cm), le *qa* (ou *sila* en sumérien) pour les mesures de capacité (0,842 l – 300 *qa* forment un *gur*), l'arpent pour les mesures de surface (3523,86 m^2 - une corde fait six arpents et un *bur*, trois cordes) et la mine pour les mesures de poids (505 g – 60 mines font un talent) ; il existe beaucoup de subdivisions (sicle, grain, doigt, empan…), multiples, équivalences et variantes selon les lieux ; il faut également noter que la Mésopotamie a ignoré la monnaie en tant que valeur reconnue et que l'on payait les marchandises en quantités pesées de grain (orge) ou de métal ; les balances étaient souvent portatives et atteignaient un haut degré de précision (jusqu'à 1 ou 2 centigrammes) ; taillés dans la pierre, les poids avaient des formes (ici, lion et forme géométrique) et des charges variables ; des lingots estampillés du sceau de leur propriétaire pouvaient aussi faire office de poids.

22. Jarres et vases : certains vases disposent d'anses, d'autres ont un col étroit qu'on peut sceller d'un tampon d'argile, et d'autres encore ont un fond en pointe qui leur permettait d'être fichés dans un sol meuble, assurant ainsi une meilleure conservation du contenu (au frais), ou placés sur un cercle-support de bois ou paille tressée ; ces jarres et vases servaient à conserver ou transporter l'eau de réserve, le vin (importé de Méditerranée mais la vigne sera acclimatée au nord de la Mésopotamie au Ier millénaire av. J.-C.), l'huile d'olive (Palestine, Syrie), l'huile de sésame, le vin de dattes ou de palmier (très alcoolisé) et surtout la bière, qui était la boisson favorite des Mésopotamiens (de l'akkadien *shikârum*, « boisson qui enivre ») ; il en existait des dizaines de variétés plus ou moins alcoolisées et sucrées au miel.

23. Objets de toilette et de maquillage (peigne, palette et bâtonnet à fard, miroir, vases à onguents…) : le Mésopotamien des deux sexes était coquet, se parfumait, s'oignait et se maquillait beaucoup (depuis le IVe millénaire av. J.-C.) ; l'huile parfumée (cèdre, genévrier, myrte, myrrhe) était utilisée en quantité pour assouplir la peau desséchée par le climat et aussi les cheveux, ce qui avait pour effet supplémentaire d'empêcher la prolifération des parasites ; blanc de céruse, plâtre ou craie (visage), minerai de plomb, pâte d'antimoine ou de malachite (khôl), extrait de cochenille, argiles rouges ou oxyde de fer (blush), oxyde cuivrique bleu, jaune d'orpiment ou noir de charbon (paupières), le maquillage se déclinait dans toutes les teintes, les poudres ou pastilles de fard étant écrasées sur une palette et mêlées à une huile ou un onguent avant utilisation.

PERSONNAGES ET COSTUMES

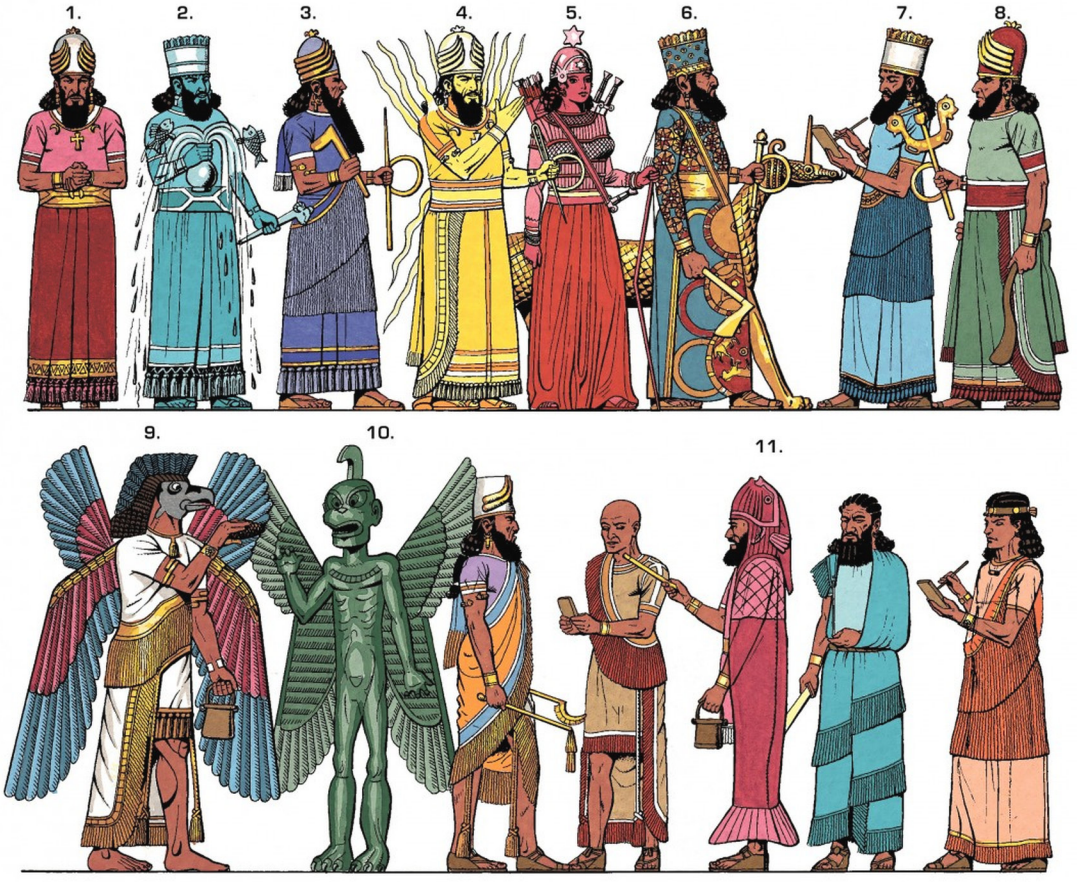
Les dieux mésopotamiens sont toujours représentés vêtus comme des rois contemporains mais leur garde-robe est plus riche, incrustée d'or et de pierres précieuses, brodée délicatement, etc.

1. Enki (sumérien)**/Ea** (akkadien) : dieu de la sagesse et des eaux souterraines (l'Absû), créateur de l'homme ; ici, Ea (« vie ») porte la tiare ovoïde à six rangs de cornes de taureau, signe du pouvoir ; c'est le dieu de l'intelligence, inventeur de toutes les techniques, qui apporte aux hommes culture et civilisation, toutes les hautes sciences étant sous son patronage (divination, magie, médecine) ; avec Anu, dieu du ciel, et Enlil, il fait partie de la triade cosmique majeure du panthéon mésopotamien et a pour épouse Damkina ; il est aussi surnommé le dieu à l'œil brillant (intelligence) ; son attribut est le sceptre à tête de bélier et son animal-attribut, une créature fabuleuse à corps de poisson et protomé de chèvre ; son lieu de culte principal était Eridu.

2. Enlil/Ellil : roi des dieux, dieu de l'eau et « seigneur-souffle » des vents et de la parole, exécuteur des décisions divines, dieu des crues, du déluge et de la houe, tisserand et vannier ; il a pour épouse Ninlil, déesse de fécondité ; il porte ici la tiare cylindrique à rang de plumes (insigne divin) et le vase aux eaux jaillissantes (aryballe), symbole de fertilité et de prospérité accordées au peuple (motif iconographique connu dès le dernier quart du III[e] millénaire av. J.-C.) ; son lieu de culte principal était Nippur.

3. An/Anu : dieu suprême qui a les pouvoirs les plus étendus et dont le nom désigne (en sumérien) la partie supérieure du cosmos (ciel) ; c'est l'ancêtre de tous les dieux, initiateur du calendrier, père de la végétation et de la pluie ; son épouse est Ki (ou Urash), la Terre ; ici, il porte la tiare ovoïde à cornes et les insignes de la royauté (bâton de commandement, sceptre et anneau) ; ses lieux de culte principaux étaient Uruk et Dêr ; son temple est appelé l'*Eanna*, maison du ciel.

4. Utu/Shamash : dieu du soleil, fils de Sin, le dieu-lune ; c'est un dieu à la fois bénéfique et destructeur tant le soleil est meurtrier en Mésopotamie (brûle les plantes, frappe d'insolation) ; il est aussi un dieu de justice, car il



voit tout, chasse la nuit propice aux maléfices, sous les auspices duquel sont placés les codes de lois promulgués par la plupart des souverains (dont Hammurabi) ; il a pour épouse Aïa et comme attributs le lion (parfois ailé) et le disque solaire ; il est traditionnellement représenté avec des gerbes de flammes jaillissant des épaules ; ses principaux lieux de culte étaient Larsa et Sippar.

5. Inanna/Ishtar : déesse de l'amour et de la guerre, on la dit fille de Sin ou d'Anu ; en fait, elle est la fusion de plusieurs divinités sumériennes (Ninharsag, Ninni et Inanna entre autres) et celle dont le culte est solidement ancré en Mésopotamie depuis le IV[e] millénaire av. J.-C. ; c'est une déesse de fécondité et fertilité (forces de la nature) très importante à Babylone ; selon sa fonction, elle est armée d'un arc et d'un carquois (comme ici, des faisceaux d'armes lui sortent des épaules) ou accompagnée de lions, colombes (amour) ou serpent qui évoque son aspect chtonien (germination) ; toutes les villes mésopotamiennes avaient un temple dédié à Ishtar.

6. Marduk/Bêl : dieu suprême de Babylone, souverain des dieux et du monde ; il porte ici la tiare cylindrique à plumes, les insignes du pouvoir (bâton et anneau) et une massue pour combattre les mauvais esprits ; il est vêtu d'un long vêtement qui lui est particulier, brodé de symboles célestes et de motifs animaliers et végétaux dans des cercles ; il est accompagné de son animal-attribut, le dragon cornu (*mushush*), symbole des forces archaïques domptées ; son principal lieu de culte était Babylone.

7. Nabû : dieu de la science, du destin des hommes qu'il inscrit sur ses tablettes et des belles-lettres de Babylone, fils de Marduk qu'il remplace peu à peu (fusion des deux) ; il est toujours représenté tenant des tablettes, le calame ou un stylet servant à l'écriture, parfois un rameau ou une bêche comme Marduk ; il est parfois accompagné du dragon-serpent de son père ; son principal lieu de culte était Borsippa, près de Babylone.

8. Adad : maître des tempêtes, orages, éclairs et de la pluie bienfaisante, c'est un grand dieu asianique de fertilité représenté comme habitant des cimes ; il a pour épouse Shala, la déesse de l'épi ; son animal-attribut est le taureau, dont le beuglement rappelle le bruit du tonnerre ; il porte ici la tiare ovoïde et est armé du foudre et de l'éclair sous forme d'un trident à branches sinueuses ; son principal lieu de culte était Karkar.

9. L'oiseau Apkallu (génie ailé ornithocéphale) **:** ce type de démon bienveillant fait partie de la garde rapprochée d'Ishtar ; il est chargé d'attirer la chance et les forces positives sur les humains ; ici, il porte la situle, un seau métallique rempli d'eau lustrale où il plonge une pomme de cèdre en guise de goupillon, avec laquelle il asperge les humains (sorte de bénédiction à action protectrice).

10. Pazuzu : roi des démons du vent, compagnon de la démone Lamashtu qui tourmente les femmes enceintes, il est à la fois protecteur et malfaisant, comme la plupart des démons, dieux mineurs au service des autres dieux pour exécuter les tâches ingrates ; il avait un aspect hybride - tête de chien, queue de scorpion, ailes, écailles, serres... - assez effrayant.

11. Grand prêtre (roi dans son rôle de grand prêtre) **et membres du clergé** : le grand prêtre représenté ici est le roi puisqu'il porte les insignes du pouvoir (sceptre) mais la fonction était souvent uniquement honorifique, le roi nommant son « remplaçant » désigné par les dieux au moyen des oracles ; chaque temple important était régi par un grand prêtre qui avait sous ses ordres le clergé ordinaire (classe des *shangu*) constitué des officiants et des administrateurs dudit temple ; tous sont vêtus d'une sorte de *kaunakès*, rectangle de laine ou de peau de mouton que l'on portait en jupe, drapé pour dégager un bras ou en tunique (ici à franges), vêtement qui est attesté dans toutes les classes sociales dès le III[e] millénaire av. J.-C. ; à droite, on voit un scribe, que l'on reconnaît à sa tablette d'argile et à son calame (roseau taillé en bec pour l'écriture), la classe des scribes, professionnels de l'écriture et très spécialisés – scribes de temple, d'affaires, d'armée, de médecine, etc. -, étant rattachée à celle des prêtres ; à Babylone, le scribe portait le nom de *dubshar*, « celui qui écrit sur la tablette ».

12. Roi, reine, serviteur et couple de dignitaires : le roi (*lugal*) mésopotamien est le représentant des dieux sur terre et a donc tous les pouvoirs (culte, justice, économie...), ce que symbolise le bâton de commandement qu'il tient ; par contre la reine, c'est-à-dire la mère du prince héritier, ne jouit d'aucun rôle officiel, la polygamie étant de règle ; le vêtement royal ordinaire se compose d'une longue tunique à manches courtes en laine, lin, coton

ou même soie (fin du Ier millénaire av. J.-C.), serrée à la taille par une ceinture drapée, richement brodée et agrémentée d'une frange à glands, d'un châle parfois ou d'un manteau, selon ce qu'exige l'hémérologie, science des jours fastes et néfastes, qui choisissait la tenue royale en fonction du jour ; le vêtement féminin consiste toujours en une robe longue cachant le corps, plus ou moins brodée – à noter que le voile, arboré par l'épouse du dignitaire, atteste seulement de son rang social et de sa condition de femme mariée sans la moindre connotation religieuse ; hommes et femmes portent des sandales plates à quartiers.

13. Musiciens et danseuse : la musique et la danse étaient très importantes dans l'antique Mésopotamie ; elles accompagnaient toutes les cérémonies religieuses, les fêtes et banquets, la vie privée et publique, même le repos des armées en bivouac ; on reconnaît notamment une harpe, un luth à long manche et un tympanon, sorte de grand tambourin ; il y avait aussi des lyres, sistres, sonnailles, cithares, cloches, cymbales en forme de bâtait à la musique et les chants, et il existait des corps de ballet (essentiellement de femmes) rattachés au palais ou aux temples ; certaines danses étaient rituelles, d'autres narratives et pouvant mimer des actes, guerriers entre autres, avec des bâtons à danser, comme en Égypte.

L'armée

L'histoire de la Mésopotamie est parcourue de guerres et de conquêtes. Menée par le roi, l'armée constituait la force principale des États, tout particulièrement dans l'empire néo-assyrien (Ier millénaire av. J.-C.). Au début, les troupes royales étaient composées de civils mobilisés, de contingents envoyés par les vassaux, de prisonniers de guerre (souvent des populations déportées) et, dès le IIIe millénaire av. J.-C., de mercenaires ; ceux-ci remplaceront peu à peu les civils car ils étaient facilement mobilisables (noyau d'une armée permanente). C'est Tiglath-Phalasar III (744-727 av. J.-C.) qui crée une armée de métier. Les monarques ne renonceront toutefois jamais à lever des troupes dans la population lors de campagnes importantes. L'armée comporte des archers, piquiers, lanciers à cheval, sapeurs, qui minent les forteresses pour y pratiquer une brèche, et artilleurs, qui manœuvrent les machines de siège habituelles (bélier, tour mobile…).

1. Infanterie : l'armée à pied se compose essentiellement d'archers et de piquiers ; le soldat est armé selon les cas de hache, arc (connu depuis le IVe millénaire av. J.-C.), javelot (lance), dague plate, pierres (frondeurs qui renforcent la puissance du jet) et petit bouclier rond évasé en cône pour que les coups glissent mieux ; un haut bouclier avec sommet en auvent et fait de faisceaux d'osier tressé et rembourré peut aussi protéger l'archer des traits plongeants de l'ennemi ; au Ier millénaire av. J.-C., l'armement se perfectionne et se diversifie, de même qu'évolue la tenue du soldat : la longue tunique cloutée (« blindage ») a été remplacée par la tunique courte portée sur de hautes bottes lacées devant, complétée d'un casque à pointe effilée (ou d'une calotte avec longs protège-joues) et d'une cotte de mailles.

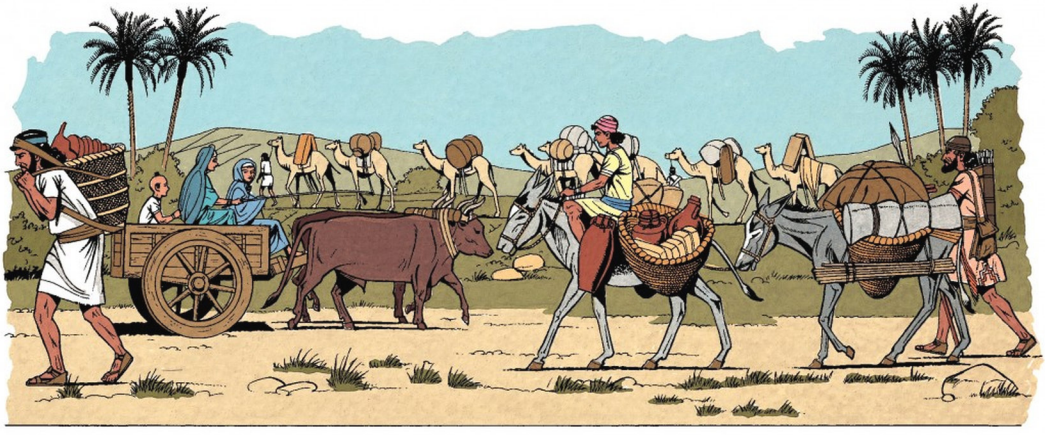
2. Cavalerie : la cavalerie a été créée au IXe siècle av. J.-C. et son rôle s'accroît de plus en plus avec le temps ; les chevaux sont parfois caparaçonnés ; les cavaliers sont armés d'une lance et de la dague plate passée dans la ceinture ; ils portent parfois une cuirasse de toile ou cuir couverte de plaques de métal (sorte de brigantine) ; ils ne montent pas à cru mais sur un tapis de selle sans étriers ; au milieu du IIe millénaire av. J.-C., l'introduction du char de combat, caisse légère en bois et cuir montée sur deux roues à rayons et tirée par deux chevaux minimum, constitue une avancée majeure dans les conflits ; il est occupé par trois hommes cuirassés et armés de piques (aurige, porte-bouclier et archer) ; un nouveau corps d'armée apparaît avec la domestication du dromadaire (début du Ier millénaire av. J.-C.) qui peut porter un conducteur et un archer.

Le commerce et les transports

La Mésopotamie a toujours été un pays de grand commerce. Manquant de nombreuses matières premières (métal, pierre, bois), elle a très tôt tissé des liens avec les pays environnants et toute la Méditerranée (Syrie, Anatolie, Égypte, vallée de l'Indus…). Dès le milieu du IVe millénaire av. J.-C., la Mésopotamie importe du cuivre et de l'étain du Taurus et d'Anatolie, du bois du Liban et des montagnes du Zagros, des pierres précieuses d'Afghanistan, et, à partir du Ier millénaire av. J.-C., des produits alimentaires (vins, huiles) pour répondre à l'accroissement des populations urbaines. En échange, elle exporte du bitume, de la laine, du bétail, du sésame, des étoffes, des poteries et toutes sortes de surplus agricoles.

Pour le développement de ce commerce, la Mésopotamie disposait de deux fleuves navigables avec leurs affluents et canaux, ce qui facilitait grandement les transports longue distance. Les bateaux à faible tirant d'eau étaient de différents types : barques à voiles, couffes (de l'arabe *quffa*) faites de peaux enduites de bitume et tendues sur un bâti de joncs tressés, *kéleks* (ou *kallakku*, outres gonflées d'air recouvertes d'une plate-forme de bois et roseaux), conduits à la godille ou à la gaffe.

Cependant, la majorité des voyages commerciaux s'effectuaient par voie terrestre, de mai à novembre (avant les pluies), sur des pistes choisies en fonction de la nature du terrain. Sur les petites distances, on utilise les bœufs pour tracter des chariots lourds mais pour les caravanes, ce sont surtout les mules, onagres et ânes qui servent au bât, puis les dromadaires (dits « ânes de mer ») à partir du Ier millénaire av. J.-C. Comme les voyages sont dangereux, et ce malgré une possible escorte royale – le commerce international étant souvent sous contrôle du palais ou du temple -, les convois groupent plusieurs centaines de bêtes, montées essentiellement par des marchands mais aussi par des « courriers ». Malgré les pillards, les profits sont toujours énormes pour les marchands – de 50% à 100% pour deux voyages par an – et ils n'hésitent guère à prendre le risque de trajets longue distance.



Musée du Louvre

Le musée du Louvre possède un important département consacré aux antiquités orientales. Il présente des œuvres regroupées en trois grandes régions géographiques et culturelles : la Mésopotamie, la Monde Iranien et le Levant Méditerranéen.

On peut notamment y admirer d'antiques sarcophages ou des objets remontant à l'Âge du fer.

Informations pratiques

Musée du Louvre
75058 Paris (France)
+33(0) 140 205 317

Métro : lignes 1 et 7,
station Palais-Royal/musée du Louvre

Bus n° 21,24,27,39,48,68,69,72,81,95

Un parc de stationnement souterrain est accessible par l'avenue du général Lemonnier, tous les jours de 7h00 à 23h00.

Ouvert tous les jours de 9h à 18h
Nocturne jusqu'à 21h45 le mercredi et le vendredi
Fermeture les mardi, 1er janvier, 1er mai et 25 décembre

info@louvre.fr
www.louvre.fr

Musée de Pergame

Le musée de Pergame présente de riches collections d'art oriental et des reconstructions de monuments antiques grandeur nature. On y retrouve notamment la reconstitution de la porte d'Ishtar de Babylone et celle d'un palais assyrien, orné d'orthostates.

Informations pratiques

Am Kupfergraben 5
10117 Berlin (Allemagne)
+49(0) 30-209 055 77
+49(0) 30-266 42 42 42

Métro n° U6
Train n° S1, S2, S5, S7, S25 et S75

Ouvert tous les jours de 10h à 18h
Nocturne jusqu'à 22h le jeudi

service@smb.museum

www. smb.museum/pergamon

British Museum

Le British Museum de Londres est (entre autres) réputé pour ses collections d'art égyptien et proche-oriental parmi les plus riches au monde. Il abrite notamment la célèbre pierre de Rosette, les trésors des tombes royales d'Ur et de nombreux orthostates issus du palais de Sennachérib à Ninive.

Informations pratiques

Great Russel Street
London WC1B 3DG
(Angleterre)
+ 44 (0) 20 7323 8299
ou (billetterie) + 44 (0) 20 7323 8181

Métro : stations Tottenham Court Road, Holborn, Russel Square ou Goodge Street

Bus n°s 1, 7, 8, 9, 25, 38, 55, 98 ou 242 (arrêt New Oxford Street) ; 59, 68, X68, 91, 168 et 188 (arrêt Southampton Row)

Le British Museum se trouve dans la zone soumise au péage urbain et les places de stationnement sont très limitées (possibilité d'exemption du péage et aire de stationnement gratuit pour personnes handicapées sur l'esplanade du musée – réserver au + 44 (0) 20 7323 8299)

Ouvert tous les jours de 10h à 17h30
Nocturne de certaines galeries le vendredi jusqu'à 20h30 (se renseigner)
Fermeture les 1er janvier, 24, 25 et 26 décembre

Contact et info : information@britishmuseum.org
www.britishmuseum.org

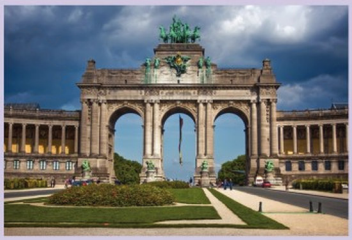
Musées royaux d'Art et d'Histoire (Musée du Cinquantenaire)

Le Musée du Cinquantenaire possède une belle collection d'art de l'Iran et du Proche Orient. On peut y admirer plus de 7000 objets issus des différentes cultures (Syrie, Mésopotamie et monde biblique).

Informations pratiques

Parc du Cinquantenaire 10
1000 Bruxelles (Belgique)
+ 32 (0)2 741 72 11

Train: Gares Centrale, Schuman



Métro: lignes 1 et 5, stations Mérode ou Schuman

Bus n°s 22, 27, 80 (arrêt Gaulois) et 61 (arrêt Mérode)

Tram n° 81 (arrêt Mérode)

Larges possibilités de parking pour voitures et autocars devant l'entrée principale Albert-Élisabeth, devant l'entrée Parc et devant l'Atelier de Moulage.

Du mardi au vendredi : 9:30 - 17:00 (fermeture de la billetterie à 16:00). Les samedi et dimanche : 10:00 - 17:00. Fermeture les lundis et 01/01, 01/05, 01/11, 11/11 et 25/12

Attention : les 24 et 31 décembre, le Musée du Cinquantenaire ferme à 16:00 (et la billetterie à 15:00).

Info : www.kmkg-mrah.be

JACQUES MARTIN

ALIX

ALIX L'INTRÉPIDE • LE SPHINX D'OR • L'ÎLE MAUDITE • LA TIARE D'ORIBAL • LA GRIFFE NOIRE • LES LÉGIONS PERDUES • LE DERNIER SPARTIATE • LE TOMBEAU ÉTRUSQUE • LE DIEU SAUVAGE • IORIX LE GRAND • LE PRINCE DU NIL • LE FILS DE SPARTACUS • LE SPECTRE DE CARTHAGE • LES PROIES DU VOLCAN •L'ENFANT GREC • LA TOUR DE BABEL • L'EMPEREUR DE CHINE • VERCINGÉTORIX • LE CHEVAL DE TROIE • **avec Rafael Morales** Ô ALEXANDRIE • LES BARBARES • LA CHUTE D'ICARE • LE FLEUVE DE JADE • ROMA, ROMA... • **avec Cédric Hervan, François Maingoval et Christophe Simon** C'ÉTAIT À KHORSABAD • **avec François Maingoval, Christophe Simon et Patrick Weber** L'IBÈRE • **avec Christophe Simon et Patrick Weber** LE DÉMON DU PHAROS • **avec Ferry et Patrick Weber** LA CITÉ ENGLOUTIE • **avec Marco Venanzi** LE TESTAMENT DE CÉSAR • **avec Michel Lafon et Christophe Simon** LA CONJURATION DE BAAL • **avec François Corteggiani et Marco Venanzi** L'OMBRE DE SARAPIS • **avec Géraldine Ranouil et Marc Jailloux** LA DERNIERE CONQUÊTE •

AVEC ALIX • LA VOIE D'ALIX • L'ODYSSÉE D'ALIX 1 • **avec Christophe Simon** L'ODYSSÉE D'ALIX 2 •

ALIX SENATOR

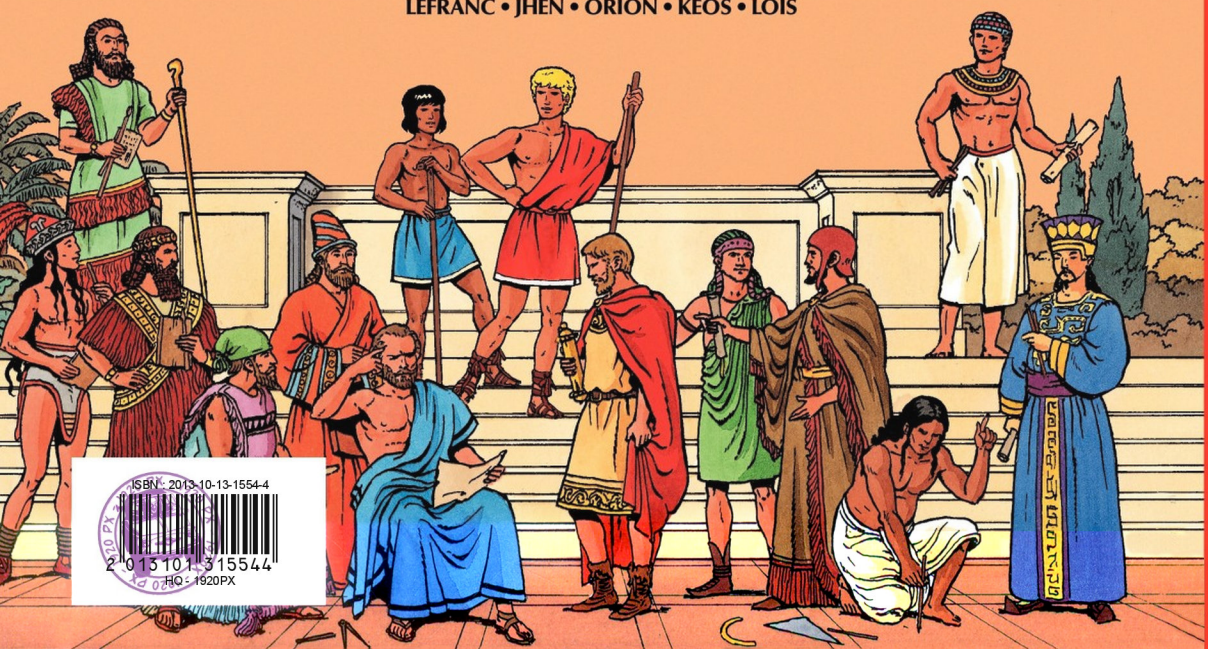
Avec Valérie Mangin et Thierry Demarez LES AIGLES DE SANG • LE DERNIER PHARAON •

LES VOYAGES D'ALIX

avec Pierre de Broche LA GRÈCE 1 - 2 • **avec Rafael Morales** L'ÉGYPTE 1 - 2 • **avec Rafaël Morales et Léonardo Palmisano** EGYPTE 3 • **avec Gilles Chaillet** ROME • **avec Marc Henniquiau** LA MARINE ANTIQUE 1 - 2 • POMPÉI • **avec Jacques Denoël** LE COSTUME ANTIQUE 1 - 2 - 3 • LES ÉTRUSQUES 1- 2 • **avec Vincent Henin** CARTHAGE • JÉRUSALEM • PÉTRA • LUTÈCE • **avec Laurent Bouhy** ATHÈNES • **avec Cédric Hervan** PERSÉPOLIS • **avec Jean Torton** LES MAYAS • LES AZTÈQUES • LES INCAS • **avec Cédric Hervan et Yves Plateau** LES JEUX OLYMPIQUES • **avec Éric Lenaerts** LES VIKINGS • **avec Erwin Drèze** LA CHINE • **avec De Marck et De Wulf** ALEXANDRE LE CONQUÉRANT • **avec Gilbert Bouchard** LUGDUNUM • **avec Alex. Evang** ORANGE, VAISON LA ROMAINE • **avec Gilbert Bouchard et Benoit Helly** VIENNA • **avec Yves Plateau, Alex. Evang et Nuria Nin** AQUAE SEXTIAE - AIX-EN-PROVENCE

DU MÊME AUTEUR

LEFRANC • JHEN • ORION • KEOS • LOÏS



ISBN : 2013-10-13-1554-4
2 013101 315544
HQ - 1920PX